MagazinNES

Vol 1 Num 1
Ene-Mar 2007

Revista NO oficial de... Nintendo®

PRIMER NÚMERO



Ancas de sapo a la 8-bits

Guías para:

Double Dragon II
The Three Stooges

Bajo la lupa:

SMASH TV
TETRIS
NIGHTSHADE



¡¡FABULOSAS SECCIONES!!

EL FORO
HABLALE A LA MANO
RECUERDOS BIZARROS
¡Y muchas más!

PROHIBIDA SU VENTA



TOTALLY Rad

es... TOTALMENTE BIZARRO!!

* Experimenta lo desconocido
* 5 escenarios fuera de este mundo
* Increíbles poderes mágicos
* Jefes y criaturas de pesadilla
* Metamorféate, y haz uso de tus boomerangs, garras eléctricas... y tu telepatía!







Solo para tu Nintendo Entertainment System



Indice



Pag 4

Totally Rad



Pag 45

Déja Vu

Clichés, luminarias, tabúes, y toda serie de productos e ideas vistos en nuestra consola

Pag 49

L@s Lok@s de la Nes

Acertijos visuales, adivinanzas, y todo tipo de estratagemas por parte del elenco de MagazinNES; atrévete a entrar y diviértete, al tiempo que ejercitas la masa gris

≈ ≈ ≈ ≈ ≈ ≈ ≈

Pag 47



1492

Alucina con los descubrimientos de NES que le han dado la vuelta al mundo



Pag 17

Acaba de una vez por todas con los guerreros de las Sombras, con la completa guía que acompaña el comentario

EDITORIAL



MagazinNES es la primera revista virtual sobre videojuegos de NES de habla hispana/castellana, la cual (por su mismo nombre) sugiere la idea de imprimirse y leerse tal y como si de una revista se tratase. Su funcionalidad estriba en que puedas transportarla a cualquier lado, pudiendo disfrutar de ella sin que se te cansen los ojos por la luminosidad de un monitor.

Esta pensada para todas las generaciones de video jugadores, pasando por aquellos que se acercan al sistema para conocerlo (o juzgarlo), como para aquellos otros (yéndonos al extremo) que vivieron el exceso con ella en vísperas de su existencia comercial. La ventaja que tenemos es poder mirar al pasado con la misma facilidad que al interior de una confitería, donde nuestros deseos no están limitados a la observación pura, sino además al deleite de lo que ahí encontramos gracias a Internet y sus recursos, así como al nuevo sistema Wii de Nintendo, que permitirá dentro de poco tiempo un total adentramiento a este mundo, rescatando este valioso tesoro del olvido en que ha estado.

Este es el primer número, y deseamos que no sea el último; nos regimos por una ética profesional de videojugadores, no exponiendo temas que puedan ser subversivos o nocivos a cualquier edad (sobre todo para menores de edad), sin embargo, procuraremos adecuarlo al lector inteligente que siente deseos de expandir sus conocimientos a través de un medio de recreación como lo es la consola NES.

Así que qué mejor manera de comenzar esta nueva etapa que dando vuelta a la página, disfrutando de este mundo mágico de Nintendo.

TYGRUS

Todo acerca del sistema REY de los 8-bits en...

MagazinNES

Revista-Fanzine NO oficial de Nintendo®



SECRETOS





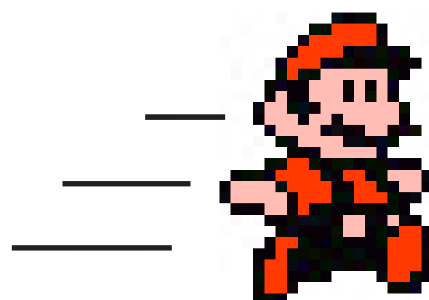
GUIAS

TRUCOS

SANA DIVERSIÓN EN TU NES

Blog:
magazinnes.blogspot.com

Foro:
magazinnes.forospace.com



RECUERDOS BIZARROS

TOTALLY Rad
PUSH START BUTTON
TM AND © 1991 JALECO LTD.
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.



Totally Rad espulga un Universo de bolsillo que vio la luz allá por el año de 1990. La temática puede resultar poderosa al ojo aguzado, aunque nada relevante e imbatible para el jugador experimentado.

La historia es como sigue: un día Jake y Allison deciden ir a la feria, ahí conocen al gran mago Zebediah, luego de las debidas presentaciones Jake accede a ser pupilo del señor “P”, aunque como todo buen aprendiz primero debe prepararse físicamente antes de entrar en los terrenos insondables de este Mandrake.

Conforme la historia avanza Jake se hace más y más fuerte (hasta llegar a serlo más que el propio mago Zebediah), pero ocurre (como es común en un videojuego) que la chica es raptada por la gente del inframundo, al igual que su padre, y hasta aquí el spoiler.

Jake cuenta con algunas habilidades adicionales a las de saltar y disparar, como son auto sanarse, convertirse en un ángel, en una rana y en un canguro boxeador, cada uno de sus poderes limitados por una barra de magia.

El juego se divide en 5 niveles, cada uno de ellos con sus respectivos subniveles y sus jefes, así como cinemas display para una mejor penetración en la trama.

Así que si vamos a perder la razón, ¿por qué no hacerlo con... EsTiLo...?

Totally Rad es un juego entretenido, pero lo que más llama la atención es sin duda alguna la serie de enemigos que tiene, de ojos saltones, de gran tamaño, con combinaciones de color peculiares, y como sacados de las pesadillas de algún maniático.

Poniendo las cartas sobre la mesa, tenemos que es un bonito juego de plataformas, con muchos elementos repetitivos del género (hasta triviales me atrevería a decir), pero eso a quién le importa: las plataformas siguen siendo del deleite de muchos de nosotros, aún y con estos lastres.

La tónica del juego queda definida por los personajes que lo caracterizan, aunque también detalles como el pasito que da Jake cada vez que usa una magia harán que más de uno se sienta conminado a probarlo.



Para tornar todo lo grotesco y “alebrijiesco” del juego en algo menos que cómico, los programadores decidieron que cuando Jake pierde toda su energía no muere, sino que hace un berrinche en el suelo.

Es así como este juego ha estado presente para la consola desde hace más de 10 años sin presencia notable, en parte por el olvido, en parte por ser menos que un mal sueño a olvidar, o quizás solo un recuerdo bizarro.

En Japón, este juego se llamo **Magic John**, presentando solo algunos cambios visuales en el personaje (parece que tiene orejas), además de que John puede saltar un poco más alto. Fuera de eso el juego es el mismo.



Tygrus



ACABA CON...

THE THREE STOOGES (U)

Compañía: Activision / Beam Software

Año: 1989

Jugadores: 1 ó 2 (alternando).

Tipo de juego: Minijuegos.

Formato: Cartucho

Puntuación: 6

INTRODUCCION



Todo buen cine en blanco y negro degeneró con la llegada de "The Three Stooges" ("Los Tres Chiflados" para el presente comentario).

El golpearse un dedo con el martillo, volcar un bote de pintura sobre la cabeza de otra persona, o lanzar pasteles al rostro de un grupo de comensales, son cosas que para la mayoría de nosotros no tienen gracia (si es que alguna vez la tuvieron), pero cuando se asume el rol de unos de estos locos e hilarantes personajes, la perspectiva gira 180 grados.

Hace muchos muchos años, cuando la televisión era aún en blanco y negro, un programa cómico rompía record de audiencia en los Estados Unidos de Norteamérica: *The Three Stooges*. El concepto era una idiocia total, donde tres sujetos llamados Moe, Larry y Curly, hacían (y se hacían entre ellos) toda clase de desmanes imputables hoy en día solo a un niño de 6 años en estado neuro-patológico.

HISTORIA



Un día, los tres chiflados hacen una visita a su 'má, y se enteran de que el banco está por embargarle el orfanato por no haber pagado la renta, además de que se requieren reparaciones para seguir conservando el inmueble. Así, los tres chiflados, sin dudarlo un instante y con sus manos en los bolsillos, salen a la calle a juntar los 5000 dólares que necesitan, empleándose desde enfermeros hasta meseros, y entrando a uno que otro concurso a fin de recolectar el preciado dinero que necesitan, contando con 30 días que es el plazo que el banco le ha dado al orfanato para no perderlo todo, y si acaso consiguen más dinero, bueno, eso ya lo veremos al final (Nyuk, nyuk, nyuk).



CARATULAS



CARTUCHO

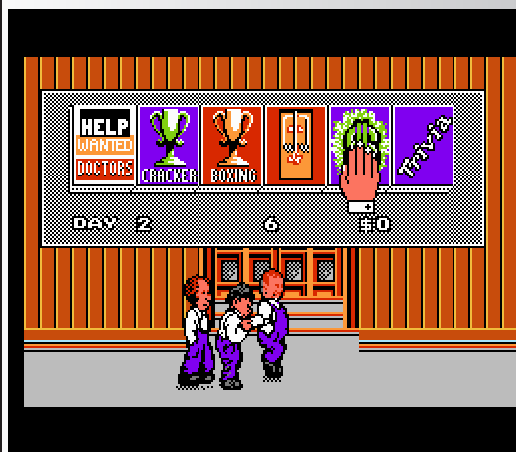


MANUAL



CAJA

CARACTERISTICAS DEL JUEGO



El objetivo (como ya se dijo en la historia) es acumular dinero a través de mini-juegos, los cuales no llevan un orden ni pueden ser elegidos con toda facilidad.

Para empezar verás una ruleta con seis figuras, el indicador es una mano (la cual se supone es de Moe) que irá pasando sobre las figuras a una velocidad moderada, en la parte de abajo-centro puedes ver en cuantos movimientos se detendrá; el movimiento de la mano es aleatorio, así que de tí depende la agudeza visual y agilidad que tengas para detenerla en la casilla que más te convenga.

Una vez que se detuvo el guante y antes de que comiences el mini-juego, verás que la ruleta se recorre, es decir, si de las 6 figuras que hay, el guante quedo en la tercera figura, entonces esa tercera figura se recorre hacia la izquierda, quedando la figura de la casilla número cuatro en la posición número uno para el siguiente turno a girar la ruleta, y como verás, nuevas figuras quedan al descubierto.

En esta misma pantalla puedes ver del lado izquierdo el día en el que te encuentras, y del lado derecho el dinero que llevas acumulado.

El juego termina luego de que han transcurrido los 30 días de plazo para juntar el dinero, por lo que es oportuno mencionar que cada día equivale a una vuelta de ruleta y por lo tanto a un mini-juego, así que aprovecha al máximo las oportunidades que se presenten. El juego también terminar cuando Moe (su manita) elige 4 veces la casilla de la ratonera, no importa si tan solo han transcurrido 3 o 4 días.

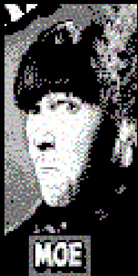
Cada mini-juego tiene su manera de jugarse, más adelante explico los controles.

PERSONAJES

Moe Howard

Él parece ser el líder de los tres.

La mayor parte del tiempo anda de mal humor, y prorrumpiendo con su "imbéciles".



Larry Fine

Como el resto de los chiflados, tiene una frase favorita: ¡Fallaste!, apenas saliendo de su boca cuando ya esta cubierto de crema pastelera.



Curly Howard

Con su característico Nyuk nyuk nyuk, es el patiño de la historia, además de ser berrinchudo en exceso.

Es el que más se "ofrecerá" para conseguir el dinero.



DURACION DEL JUEGO

Entre 45 minutos y una hora aproximadamente te llevará el terminarlo, desde el día 1 hasta el día 30, dependiendo de los mini-juegos que vayas eligiendo.

LOS MINIJUEGOS

CONCURSO DE SOPA DE OSTRAS (CRACKER)





Curly llega al mesón del Puerco Espín pensando que habrá una comilona (¿existe esa palabra?), pero se encuentra con que solo hay de dos sopas: de ostiones o de ostiones.

Aquí deberás guiar la cuchara para tomar las galletas antes de que los ostiones cierren su ostra y le hagan dar a Curly un chillante grito.



Recibirás 10 dólares por cada galleta que comas sin que la ostra se cierre, y 50 dólares por cada tazón que completes.

≈≈ Movimientos ≈≈

Cruz direccional: Guías la cuchara.

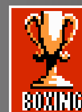
Botón A: Cuchareas.



≈≈ TIP ≈≈

Trata de comer en primer lugar las galletas que estén con ostra, ya que estás se cierran casi al final de que termines un plato, deja las que no tienen riesgo para el final.

BOXEO
(BOXING)



Pobre pobre Curly, sus hermanos lo han inscrito en una competencia en contra del Asesino Killduff, y le ha tocado ser el saco de golpeo. En disputa están la nada despreciable cantidad de 600 dólares, lo raro (aunque a estas alturas nada de lo que hagan estos tipos debería parecernos raro) es que no manejas a Curly, sino a Larry, quien en la parte inferior de la pantalla va corriendo como loco hacia la tienda de... ¿radios?, deberá ir y regresar antes de que suene el campanillazo anunciando el final del sexto round (y la irremisible derrota) trayendo consigo una radio (ya explico); en su camino deberá esquivar perros dormidos, bloques de concreto, hidrantes, postes, y escaleras que pueden hacer que su rostro quede aplanado por el impacto. Una vez que regrese al combate podrá asegurarle la victoria a Curly al escuchar su canción "Pop Goes the Weasel", y los 600 dólares irán directo al cochinito.



≈≈ Movimientos ≈≈

Sin hacer nada Larry camina.

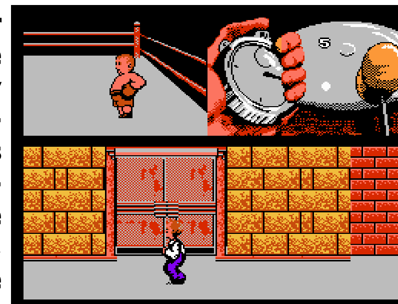
Arriba / abajo: Haces que Larry se mueva en esas direcciones para evitar los obstáculos.

Izquierda / derecha: Haces que Larry corra o frene, según la dirección en la que vaya.

Botón A: Saltas.

≈≈ TIP ≈≈

Si acaso te cuesta pasar este nivel es mejor que solo posiciones a Larry al centro de la calle y corras tratando de saltar los obstáculos que así lo permitan, no importando que choques con las escaleras, verás que antes de que suene el campanillazo del sexto round llegarás a salvar a Curly y te harás de los 600 dólares.



Recordando el pasado

En este mini-juego podrás ver algunas cuantas escenas fotográficas que capturan mucha de la esencia de estos cómicos.





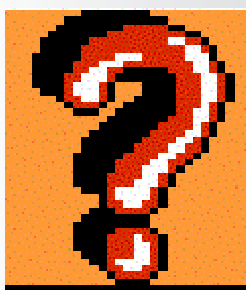
Al ser este un juego de humor simple (hecho en primera instancia para los gustos de los Estadounidenses) no se dudó en hacer (años más tarde) su traslado a la consola portátil de 32 bits (GBA).



Este es un remake del mismo juego. Solo se hicieron más bonitos los gráficos, pero en esencia el juego sigue siendo el mismo.



SIGNO DE INTERROGACION



Buenas o malas noticias pueden aguardarte en este símbolo.

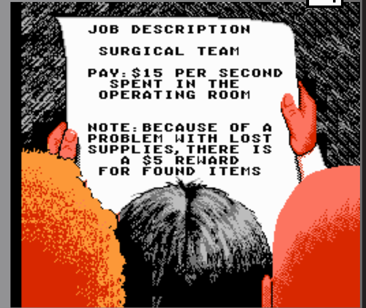
Entre las buenas se cuenta el hecho de recibir una recompensa por 100 dólares, entre las malas que el banco cobra sus servicios de mantenimiento al orfanato por 1000 dólares.

Aún y cuando la recompensa puede ser buena, es mejor apostarle a otros minijuegos, más adelante se explica como usar esto a nuestro favor.

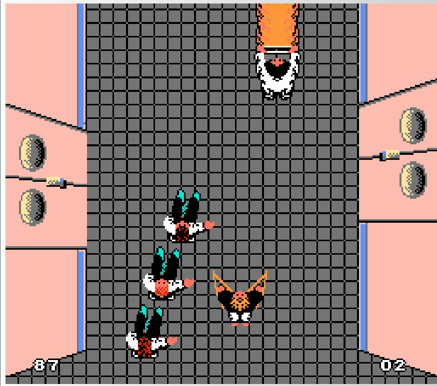
ENFERMEROS (HELP WANTED DOCTORS)



Nuestros amigos son contratados en un hospital para cumplir dos sencillas labores: invertir tiempos (segundos) como ayudantes, y recuperar objetos extraviados.



La perspectiva de esta escena es cenital, y los tres chiflados se encuentran formados en línea vertical en sus respectivas sillas de ruedas. El scroll avanza hacia arriba, y en la parte superior va un camillero llevando un herido hacia la sala de urgencias. Para comprender un poco mejor esta escena imagina que conduces un auto, y hay que ir evitando los obstáculos y tomando los premios (las cruces rojas).



El contador empieza en 99 segundos (el número que se ve en la esquina inferior izquierda), y te darán 5 dólares por cada premio que recojas, los cuales son sencillos de tomar porque van rebotando en las paredes y salen del camillero que va adelante de ti.

Los segundos transcurridos los verás en la esquina superior derecha, y avanzarán más rápido en la medida de tu velocidad, te darán 15 dólares por cada segundo en escena, aunque te restarán 10 segundos por cada enfermo que tires. En tu trayecto hacia la sala de urgencias se te pueden atravesar minusválidos, o personas con muletas, y para colmo nuestros amigos no pueden evitar la tentación de darles un empujoncito.

≈≈ Movimientos ≈≈

Arriba: Acelerar.

Abajo: Frenar (no se puede llegar a un alto total).

Izquierda / derecha: Mueves a los chiflados en esas direcciones, debes tener presente que cuando presionas izquierda o derecha darán un golpe.

≈≈ TIP ≈≈

Para esta escena es recomendable que sigas la trayectoria del camillero que va arriba de ti, ya que el no va atropellando a ningún enfermo, si notas que pasarás cerca de un hombre con muletas u otros minusválidos es mejor dejar de presionar izquierda o derecha para que los chiflados no lo golpeen, acelera preferentemente cuando el camillero vaya en el centro de la pantalla, así te irá quitando muchos de los enfermos de enfrente.

GUANTE (APUNTANDO A LA DERECHA)

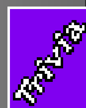


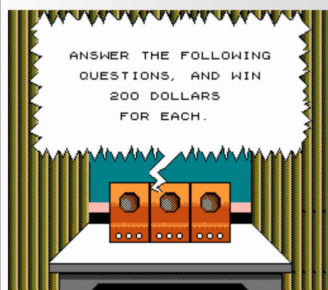
Cuando eliges el guante de Moe se barajan las opciones de la ruleta.

Muy útil cuando las casillas tienen ratoneras en su mayoría (como en esta foto).



TRIVIA





Nuestros amigos se encuentran escuchando la radio, cuando súbitamente se dice que hay un premio de 200 dólares por cada una de tres preguntas respondidas de manera correcta.

Difícilmente sabrás cuales son las respuestas correctas (a menos que desde luego seas fan de los tres chiflados), y siendo tus probabilidades de éxito 1/3, mejor aquí pongo los incisos correctos para ganar los 600 dólares por ronda.













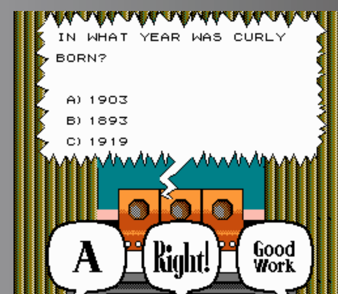










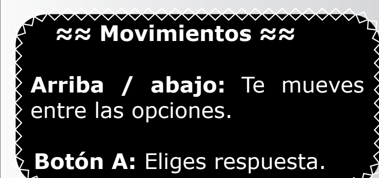






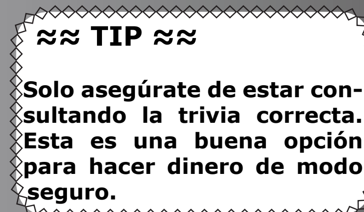












SE SOLICITAN MESEROS (HELP WANTED WAITERS)



Y adivina quienes son los prospectos.



Nunca faltan los pedantes ricachones en los restaurantes *chic*, y a nuestros amigos les dicen:

"¡Queremos nuestro pastel, y lo queremos ahora!"

"¿Oyeron eso muchachos?, –inquiere Moe– démosles lo que piden".

Y así, inician los pastelazos.



Te darán 10 dólares por cada pastelazo que dé en el blanco, y 5 dólares por cada pastelazo que logres esquivar (a este respecto decir que el control está algo duro).

Este mini-juego termina luego de que los chiflados reciben 5 pastelazos o se acaban los pasteles. Si los pasteles se terminan sin que recibas ningún pastelazo te duplican el dinero juntado en esta ronda.



≈≈ Movimientos ≈≈

Arriba: Moe se agacha.

Abajo: Larry se agacha.

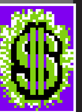
Izquierda / derecha: Curly se agacha.

Botón A: En combinación con las direcciones antes descritas, harás que el personaje elegido lance un pastel.

≈≈ TIP ≈≈

Primero memoriza las direcciones hacia las cuales esquivan cada uno de los chiflados, luego concéntrate en los oponentes, los cuales levantan la mano con el pastel antes de lanzar, así podrás anticiparte a sus lanzamientos y esquivarlos con mayor facilidad. También debes lanzar pasteles en cada oportunidad que tengas, no te veas obtuso ni temas batir a gente tan "amable".

DINERO



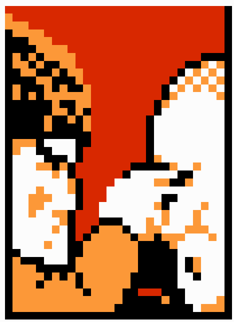


El signo de dinero te proporciona una pequeña bolsa, donde puedes encontrar desde 100 hasta 750 dólares (hay rumores acerca de que puede haber más dinero).



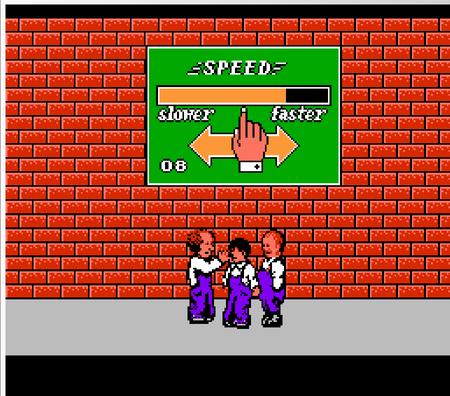
≈≈ TIP ≈≈

Trata de no tomar esta casilla a menos que requieras una módica cantidad para llegar a los 5000 dólares, de otra manera podrías ganar más dinero en el Boxeo o en la Trivia.



En esta escena no ganas dinero, por alguna extraña razón algo pasó mientras estabas contando el dinero, pero ahora que somos el foco de la cámara resulta ser que Moe está furibundo con Larry y Curly.

Como podrás apreciar, Moe se encuentra en medio de los otros dos locos, y de lo que se trata es de que les piques los ojos, les des una bofetada, golpees sus estómagos, o propines puntapiés a las espinillas. En la parte de arriba podrás ver un indicador que del lado izquierdo dice "slower" (más lento) y del lado derecho dice "faster" (más rápido), mientras menos golpes les des a tus hermanos de locura se irá llenando este contador hasta llegar a "fast", y si se termina el tiempo te quedarás con esa velocidad. Ahora, cuando esté girando la ruleta será más difícil detener la manita porque irá a gran velocidad ("faster"), así que ya sabes, mientras más "esténse quietos" les des será más lenta la velocidad de la ruleta. Se dice por ahí que si haces un juego perfecto recibirás una bolsa de dinero.



≈≈ Movimientos ≈≈

Izquierda: Moe voltea hacia Larry.

Derecha: Moe voltea hacia Curly.

Izquierda + A: Golpeas estómago de Larry.

Derecha + A: Golpeas estómago de Curly.

Diagonal arriba-izquierda + A: Propinas un codazo, cachetada o piquete de ojos a Larry.

Diagonal arriba-derecha + A: Propinas un codazo, cachetada o piquete de ojos a Curly.

Diagonal abajo-izquierda + A: Puntapié a Larry.

Diagonal abajo-derecha + A: Puntapié a Curly.

BANQUERO

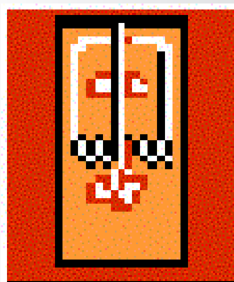


Al caer en la casilla del tozudo banquero te dirá que no tienes oportunidad de juntar el dinero que se requiere para salvar el orfanato (desperdicias un día).

En futuras ocasiones puede decirte que ha hecho algunas reparaciones en el orfanato y que le debes 1000 dólares (cobrándotelos). Evita esta casilla lo más que puedas.



RATONERA



Si caes en esta casilla solo te machucarás un dedo, pero si caes en 4 ocasiones entonces el juego terminará, y pobre de "'má" si no has juntado pa' pagar la renta.

SAFE

Cuando detienes la ruleta en la casilla que dice "SAFE" (caja fuerte), te llega una carta diciéndote que Curly detuvo una caja fuerte con su cabeza, y te recompensan con 500 dólares. ¡Vaya locura!



LOS FINALES

------SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER------



MENOS DE 5000 DÓLARES: Saldrá una toma del orfanato (con chamacos por todos lados y una que otra solterona). El banquero al frente dice: "$1000 (la cantidad inferior a $5000 usd que hayas juntado) no es suficiente.

¡¡El orfanato es mío!!"

Este final también se puede obtener cayendo 4 veces en la ratonera.

Final 2: El Malo



ENTRE 5000 Y 8994 DÓLARES (APROXIMÁDAMENTE): En este final ves la misma captura que en el anterior, solo que en lugar del banquero ves a los tres chiflados, y "má" diciéndoles: "Su regalo de $6000 (la cantidad entre 5000 y 8994 usd que hayas juntado) ha salvado el hogar de los niños".

"Pagamos la renta que debíamos, pero es una pena que no hayamos podido pagar para repararlo" (todo quiere la viejilla, já).

Final 3: El Bueno



ENTRE 8994 Y APROXIMÁDAMENTE 20 000 DÓLARES: Misma toma, solo cambia la última frase por "¡¡Pagamos la renta que debíamos, y reparamos nuestro hogar con el sobrante!!"... (¿Y... ni siquiera gracias?).

NOTA: Date por bien servido con este final, pues no es fácil rebasar los 15 000 dólares.



Final 4: El Mejor

???

MÁS DE 20 000 DÓLARES: Se paga la renta, las reparaciones, y... esperemos que 'má haya dejado dinero para la luna de miel, ya que nuestros tres cotizados solterones se nos casan con las chicas del orfanato.

Nyuk, Nyuk, nyuk.

CONSEJOS

- Cuando la mano está pasando sobre cada una de las cartas, te darás cuenta de que puedes por equivocación (o lentitud) elegir una ratonera; el consejo que puedo dar es que primero veas cual de las cartas es la que más conviene y solo concentrarte en esa carta, así cuando veas que la mano la toca oprime A sin demora. La mano es más rápida que la vista.
- Algunas veces conviene más tratar de detener el guante en alguna de las tres primeras casillas, porque en las siguientes tres puede haber mini-juegos donde haya más dinero, de esta manera cuando la ruleta giré no se borrarán estas oportunidades de hacer más dinero.
- Aunque el juego se hace sencillo con un poco de práctica, es necesario que pienses en términos de conveniencia, si por ejemplo juntas 600 dólares por día (que son muy buenos) y los multiplicas por 30 días, tenemos que nos da un total de 18000 dólares, que resultan insuficientes para ver el mejor final. Practica las escenas que más dinero te dejen, tratando de que en futuras ocasiones caigas en ellas.

EL DETALLE DEL JUEGO



Al inicio del juego aparece el logo de los Cazafantasmas II, y los tres chiflados al verlo dicen: "Hey, nos equivocamos de película", instantes después se ve un 4, 3, 2, y ahora sí, los stooges entran en acción en su propia película.

TTS nos hace ver que aún en este tipo de géneros se puede dar de que hablar, sin que sea necesario tener una buena reputación (como videojuego).

EN CONCLUSION

A medida que uno va conociendo juego tras juego tras juego, pierde de vista títulos como este, que por su simpleza son discriminados. Lo que resalta de este son las "voces que oirás en tu NES", típicas de estos personajes. Los gráficos no son sobresalientes, pero si hay una que otra toma al estilo digital de la consola, que rememoran algunos momentos célebres de la serie.

Lo que no termina de gustarme son algunos colores brillantes que lastiman la vista, aunque cuentan ciertas personas mayores que los carteles promocionales de estos personajes tenían esta característica, ejemplo de ello son los colores que aparecen en el concurso de sopa de ostras. Los chillidos de Curly son agudos y molestos, ese detalle quizás te saque de quicio.

El nivel de dificultad de los mini-juegos es balanceado (luego de un rato los dominas todos), lo que resulta frustrante es que cuesta demasiado ganarse el dinero, y por sorpresa puedes perder 1000 dólares por una tontería, o los días pueden ser insuficientes para que juntes una pequeña fortuna como para ver el mejor final. Lo que se requiere es la agudeza visual para dominar la ruleta, en base a ella podrás conquistar el 80% del juego.

Si bien la serie y las películas de "The Three Stooges" son fofas y absurdas, el juego es punto y aparte, un poco de jocosidad no le vendría mal a tu NES, y no dudo que hasta una sonrisa asome a tu rostro.

TYGRUS

Super Castlevania IV

MagazinNES

Revista-Fanzine NO oficial de

Nintendo®

Super Mario World

Super Castlevania IV

Contra III

Y Muchos Títulos +

Con información de los títulos
que hicieron historia...
¡Ahora también para tu Super Nintendo!



Blog:
magazinnes.blogspot.com

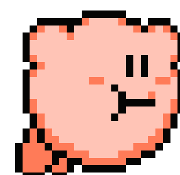
Todo acerca del sistema REY de los 8-bits en...

MagazinNES

Revista-Fanzine NO oficial de Nintendo®



SECRETOS



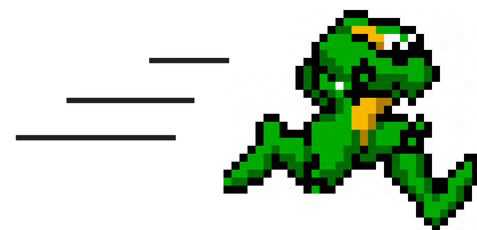
GUIAS

TRUCOS

SANA DIVERSIÓN EN TU NES

¡Y SNES!

Blog:
magazinnes.blogspot.com







DOUBLE DRAGON II
The Revenge
(E U J)

Compañía: Technos Japan / Acclaim

Año: 1989

Jugadores: 1 ó 2

Tipo de juego: Beat ´em up

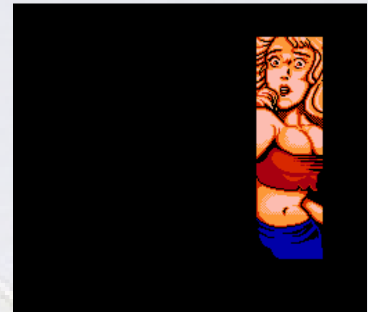
Formato: Cartucho

Puntuación: 9



Dos pantaloncillos ajustados, caminar exótico, cabello tipo Elvis... no, no se trata de John Travolta y Olivia Newton John, son Billy y Jimmy Lee. Los Double Dragon están de vuelta, y más que listos para esta nueva aventura.

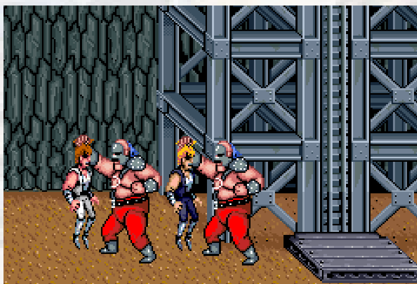
Luego del éxito del primer Double Dragon de NES (y de Arcade), Acclaim engalanó una de las secuelas más costeables de Technos Japan, Double Dragon II: The Revenge, y para ser justos debemos decir que el término "segundas partes nunca han sido buenas" no aplica aquí.



En una ciudad donde el caos y la violencia imperan, y donde las pandillas parecen dominar la mayor parte del territorio, surgen dos figuras; la gente los llama los "Double Dragon", legendarios y poderosos, míticos y casi sobrenaturales.

Ya en una ocasión hicieron frente a esta élite organizada de pandilleros, mafiosos y asesinos, con el objetivo de rescatar a la novia de Billy, Marian, consiguiendo un final feliz... pero temporal lamentablemente. Ahora, sus vidas han tomado otro derrotero, uno más obscuro y lóbrego hacia un punto de no retorno, y decididos a combatir el fuego con fuego marchan hacia la guarida de los Guerreros de las Sombras con un solo objetivo: La venganza.

DOUBLE DRAGON II: ARCADE VS DOUBLE DRAGON II: NES



Double Dragon 2 de Arcadia (recreativas, maquinitas, chispas, o como le conozcamos) fue todo un suceso para los video jugadores de la época en todo el mundo, la esencia del primer Double Dragon no se perdió, los personajes lucían igual (a excepción de los colores de sus vestimentas, siendo estos más atractivos), y es que si bien se aprovechó el motor gráfico y la estructura del juego (que de hecho parece ser un remake del primer título), hubo ingredientes extra claro está: se le inyectó mayor acción, como la batalla en el campo donde una trilladora trata de estrujar todo, la ya clásica escena final donde los bloques tratan de tirarte sin decir *agua va* (con un agradable retoque en los colores), mayor claridad en los valores de golpe, así como el mejoramiento en la velocidad del juego (era cansado ver como golpeábamos a un enemigo y tardaba eones en caer al suelo), aunado a todo ello los enemigos se volvieron más agresivos, contando con un grado de dificultad elevado (dime que tú también odiabas a Burnov -el hombres de la mascara de hierro- sobre todo cuando te tomaba del cabello y se reía Mwa hahahahaha).

Por otro lado, para la versión de Nes, Technos Japan le apostó a hacer un juego aún más distinto de lo que fue Double Dragón 1 de NES con su homónimo de Arcade, incluyendo escenas en donde no solo debíamos ocuparnos de los pandilleros y sicarios, sino también sortear distintos tipos de peligros, desde precipicios, mortales trampas que te aplastan, picos volando, etc.

Lo primero que notamos al prender nuestra consola e iniciar la acción en nuestro juego es que hay un prólogo con imágenes y texto relatando la historia, en lugar de la escena Arcade donde Willy muy cobardemente balacea a nuestra prometida Marian (por cierto que este jefe no aparece en la versión casera).

Las escenas están ambientadas al estilo del juego de Arcade, pero con otros detalles de reto como subir escaleras sin que nos tiren, saltar precipicios u obstáculos ya clásicos de la serie, evitar peligrosas armas que cruzarán frente a nosotros como si de una revuelta se tratase, entre otros; mientras que en la versión de Arcade avanzábamos casi de manera lineal.

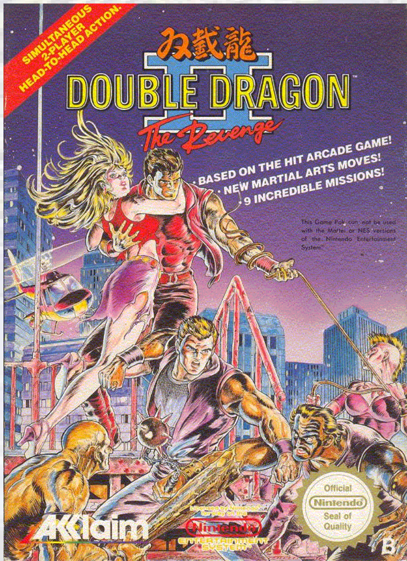
En cuanto a los movimientos, se trato de respetar los originales (lástima que se excluyera la querida "Air roundhouse Kick"), no obstante se incrementaron golpes especiales que hacen el juego tan entretenido como la versión Arcade, además de que los puños lucen bastante grandes, haciéndonos sentir cada golpe que propinamos a los pandilleros.

La música, pese a las limitaciones del sistema, resultó muy buena, al instante reconocerás los temas clásicos de esta saga: desde las que suenan tétricas en la mansión del terror hasta las que nos sumergen en una cinta de acción. En lo referente a los sonidos se hizo un buen trabajo, si prestas atención te maravillarás de estos cuando lanzas un tubo, una daga, o una bomba, es cuestión de que te adentres un poco al mismo para que disfrutes estos y todos los detalles que ofrece el juego.

En resumen, una buena conversión de la versión Arcade, no solo por el estilo único que posee y por la caracterización tan peculiar de los personajes inmiscuidos (que ya de entrada quedan recomendados), sino por las posibilidades para disfrutar este juego en más de una forma, especialmente en su modalidad a dobles. Eso sí, el tema no es del todo serio, tendrá que verse con un sentido menos crítico y sí más enfocado hacia lo que pretende ser: un medio de diversión antes que una conversión palpable del juego Arcade.

CARÁTULAS

CAJA



Acción trepidante en una toma muy al estilo comic. Billy y Jimmy vuelven a la carga en esta producción de Technos Japan, llevada al resto del mundo por Acclaim

REVERSO CAJA



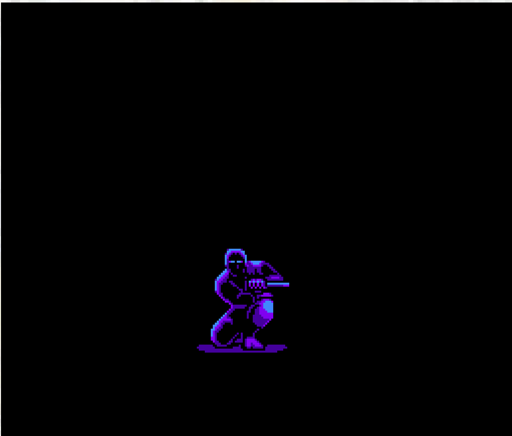
9 escenarios de trampas, enfrentamientos a mano limpia o con armas de pandillero. Los peligros están a la orden del día

CARTUCHO



Pocas veces un videojuego se parece a lo visto en los empaques, sin embargo, en el caso de Double Dragon II hay algo en común en ambos: la acción

HISTORIA



En 19XX...

Luego de la guerra nuclear, la violencia imperaba en las calles de Nueva York. Pese a que los sindicatos del crimen ganaban adeptos día a día, dos jóvenes tuvieron las agallas para retarlos. Mientras que sus nombres eran Billy y Jimmy Lee, la gente los llamaba... "Los Double Dragon". Sin embargo, los Double Dragon tenían un enemigo terrible... y enfrentarlo era su destino.

Un día, los guerreros de las sombras atacaron la Ciudad, y la novia de Billy, Marian, fue asesinada.

¡Los Double Dragón juraron que vengarían su muerte!

¡Vamos Doble Dragón!

Existe una versión de PC-Engine (CD de Turbo Grafx-16) de Double Dragon II, en la cual los personajes fueron retocados de esta secuela para NES. Los escenarios asimismo son más coloridos y detallados, y no se diga los personajes, historia, cinemas, realismo; y esa es solo una parte del encanto del juego, ya que el arte japonés (como en muchos otros casos) fue uno de los valores agregados que los fans más agradecieron.



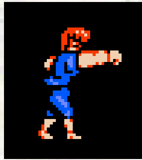
Esto nos lleva a una pregunta importante: ¿cuál de los dos es mejor en movilidad?, decisión que recae en los gustos del videojugador, pues ambos son buenos.

GUIA

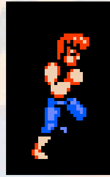
MOVIMIENTOS

Pese a la extraña interfase que posee el juego (un botón para los ataques del lado derecho, y otro para los del lado izquierdo), pronto te acostumbras a este modo de juego.

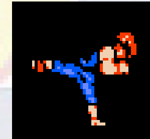
BOTON A: Si tu personaje mira hacia la derecha dará un golpe hacia la derecha, si mira hacia la izquierda dará una patada de mula hacia el lado derecho.



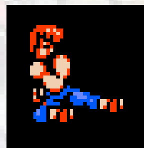
BOTON A + B: Salto.



BOTON B: Si tu personaje mira hacia la izquierda dará un golpe hacia la izquierda, si mira hacia la derecha dará una patada de mula hacia el lado izquierdo.



BOTON (A + B) + A o B: Salto seguido de una patada voladora, la puedes ejecutar mientras avanzas o estando inmóvil.



SELECT: En la pantalla de selección de jugadores sirve para elegir el grado de dificultad (solo para la versión del resto del mundo, en la japonesa se hace con la cruz direccional).

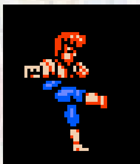
START: Iniciar juego y poner pausa.

CRUZ DIRECCIONAL: Para moverte hacia la dirección de la cruz, también funcionan las diagonales. En algunas partes del juego sólo puedes moverte hacia la izquierda o derecha, presiona arriba para entrar en las puertas.

Hablando de los modos de dificultad del juego, es preciso comentar que no hay tal, ya que la primera opción solo te permite jugar hasta la misión 3, la segunda opción hasta la misión 8, y la tercera todo el juego (la mejor opción, no sé para que pusieron las otras 2 pues nada tienen que ver con dificultad).

MOVIMIENTOS ESPECIALES

PATADA CICLÓNICA (CYCLONE SPIN KICK): La más popular de las patadas del dúo. La puedes ejecutar en tu mismo sitio, o caminando. Salta (A + B), y en lo más alto del salto presiona A + B nuevamente, no importa de que lado esté el oponente tu patada abarcará ambos lados en más de un giro de 360º.



AGARRE: Luego de golpear a un enemigo de estatura normal este quedará encorvado, acércate para tomarlo de los cabellos (algunos de ellos pueden soltarse). Si presionas el golpe del lado hacia donde miras le conectarás un rodillazo al rostro (puedes darle máximo tres de estos antes de soltarlo), y si presionas el botón contrario entonces arrojarás a tu rival por los aires (recomendable cuando hay un precipicio para mandarlo derechito a la nada). Pero además tienes otras dos opciones:



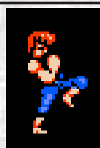
CODAZO A LA CABEZA: Cuando tengas agarrado a un oponente presiona abajo + golpe para conectarle un codazo a la cabeza (hasta un máximo de tres antes de soltarlo). Oirás un chasquido al tercer codazo desfasado en tiempo.



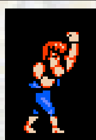
PUNTAPIE AL ROSTRO: Cuando tengas agarrado a un oponente presiona arriba + golpe para levantarlo por los aires con un puntapié al rostro (recomendable luego de haberle dado dos codazos a la cabeza, o cuando tengas frente a ti un precipicio para lanzarlo).



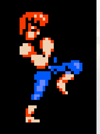
RODILLAZO: Curiosamente sólo se puede hacer contra tu compañero; estando cerca de él conectarás un rodillazo en lugar del golpe común.



UPPERCUT: Cuando estés en el suelo tirado o agachado luego de dar un salto, presiona izquierda o derecha más A o B, para levantarte dando un tremendo Uppercut.



RODILLAZO DE MANTIS VOLADORA: Este movimiento dominguero mandará a tu rival a ver si ya puso la marrana. Se ejecuta cuando estás tirado o agachado luego de un salto, presiona izquierda o derecha según corresponda junto con A + B, el personaje se levantará dando un rodillazo rechinador muy poderoso (de hecho es el golpe más fuerte que puedes dar en el juego).



TÉCNICAS ESPECIALES

ESPALDA CON ESPALDA (2 jugadores): Como habrás notado, saltar un precipicio resulta un tanto difícil, sobre todo si nuestro compañero es inexperto. Esta técnica consiste en lo siguiente: el jugador inexperto se posiciona en la orilla del precipicio y el compañero a su lado, ambos estando de espaldas, el que más sabe debe brincar y ejecutar una Cyclone Spin Kick, así habrá pasado a su compañero sin riesgo alguno (deben estar de espaldas a fin de que si no se ejecuta la citada patada se evite una caída y la perdida de una vida).

LA POSESIÓN (1 o 2 jugadores): De niños se nos enseñó que "materia" es todo aquello que ocupa un lugar en el espacio, posee masa y peso, presenta inercia y es perceptible por algún órgano de los sentidos; bien, pues al parecer la primera ley de este postulado no aplica para los Doble Dragón, y sacando ventaja de ello haz lo siguiente: ocupa el mismo lugar de tu enemigo, y mantente dando golpes pausadamente, hacia donde él se mueva muévete tú también; si lo haces correctamente verás que estos quedan desconcertados y ni las manos meten; toma un poco de práctica y no funciona para los corredores con navajas de la misión 2 y misión 8, pero luego que lo domines los enemigos serán pan comido.

ZIG-ZAG (1 o 2 jugadores): Hay ocasiones en que no podrás acercarte a los enemigos de frente ya sea porque te lanzan alguna arma o porque sus golpes son de largo alcance, bien, para este tipo de enemigos (sobre todo Abore) está pensado el acercarte a ellos en forma de Zig-zag con el fin de sacarles ventaja y que seas tú el que los golpee.

LA UNION DE LOS CICLONES (2 jugadores): Dos jugadores ejecutando Cyclone Spine Kick en el mismo lugar, el poder se incrementa, sobra decir lo que pasa con los infortunados que sean golpeados.

EL BAILE VAQUERO (1 o 2 jugadores): Ejecuta un "Rodillazo de Mantis Voladora", y justamente al ir cayendo ejecútalo nuevamente, y así en una sucesión del mismo movimiento; dará la impresión de que estas bailando de gusto, además de que todo aquel que se cruce en tu baile (dicho sea de paso lo puedes cambiar de dirección) resultará severamente golpeado. No se necesita tanto botonazo (aunque es una opción), con un poco de práctica verás que lo dominas a la perfección.

AHORA ME VES, AHORA NO ME VES (2 jugadores): Cuando alguno de los jugadores pierda una vida en una caída, el otro inmediatamente debe subir una escalera (o bajarla), para que el otro jugador aparezca en el extremo superior o inferior, según sea el caso, también funciona para cruzar algunas plataformas o vacíos, de tal suerte que el que pierde la vida aparece "del otro lado". Esto es muy útil en las últimas escenas, un ejemplo es al inicio de la misión 6, donde la cera de las velas te puede hacer caer a los picos; es cuestión de que razones un poco y se te dará como por arte de magia.

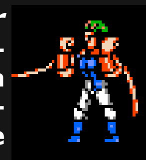
ENEMIGOS

Guiados por el supremo maestro de las artes negras, los guerreros de las sombras son un escuadrón muy bien preparado. Algunos viejos conocidos hacen su aparición con nuevos modos de ataque, como lo son Williams, Rowper y Linda, pero eso no es todo, titánicos jefes se unen al lado obscuro. Los amigos cerca, y los enemigos más cerca.



Shadow Master

Se dice que Shadow Master se ha fusionado con un demonio de poderes inimaginables; la invisibilidad, la fuerza, la agilidad, son solo algunos de los atributos que lo caracterizan, y su falta de piedad lo ha llevado a posicionarse como supremo líder de los guerreros de las sombras.



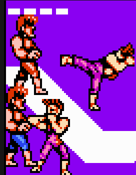
Williams



Rowper



Linda



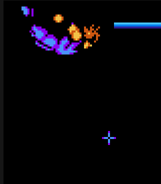
Right Arm



Burnov



Runners



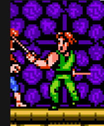
Abobo



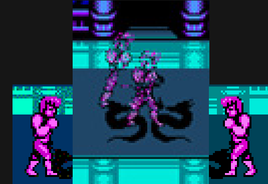
Abore



Chin Taipei



Shadows



MISIONES

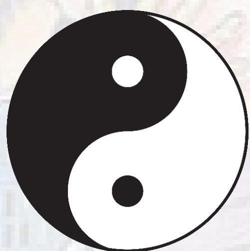
Antes de emprender tu misión deja escrito tu testamento, que las cosas se pondrán color de hormiga.

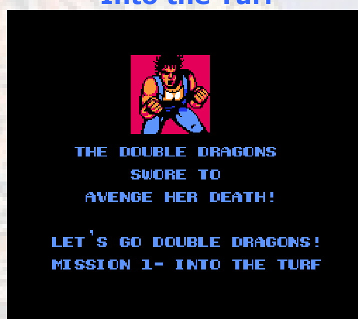
Obviamente (aunque por ahí se diga que las obviedades no existen) debes golpear a todos los tipos y tipas con los que te encuentres, saltar los precipicios u otros obstáculos, y hacer todo aquello que apele al sentido común con la finalidad de cumplir tu objetivo, como siempre las tonterías para cuando ya hayas terminado el título y quieras probar la resistencia de los cuerpos; y por el amor de Dios piensa dos veces lo que estás a punto de hacer, que la venganza no lleva a nada bueno… ¿listo?... entonces aquí vamos.

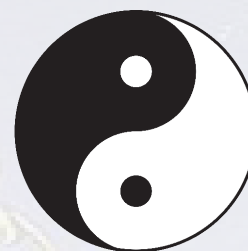
Bien, primero elige la opción "Supreme Master" (las otras dos opciones te ocasionarán un verdadero chasco, pues en realidad solo te permiten jugar hasta la misión 3 y 8 respectivamente), al final de cada misión te ponen un diálogo, el cual incluyo para adentrarnos un poco más en la trama.

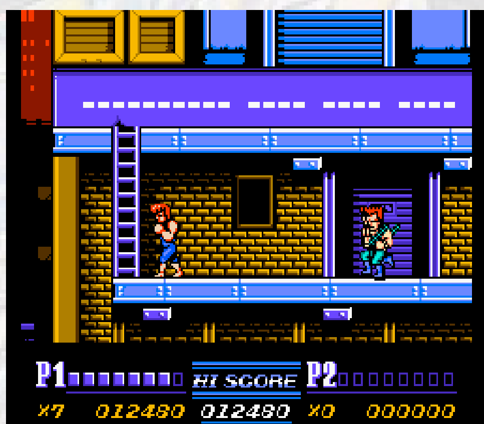


MISIÓN 1
Into the Turf





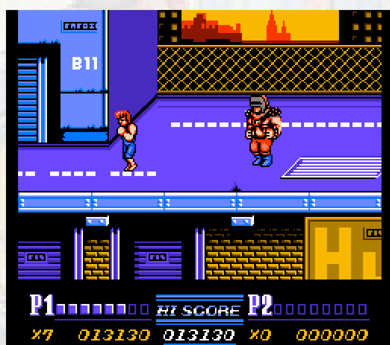




Utiliza Cyclone Spin Kick cada vez que veas una escalera y por esta venga descendiendo uno o más enemigos, utiliza las armas que dejan caer los punks cuando los golpeas y utilízalas sobre ellos para vencerlos fácilmente, notarás que estas desaparecen cuando su portador es aniquilado, toma en cuenta que no puedes detener ningún tipo de arma con tus golpes como ocurre en la versión Arcade.

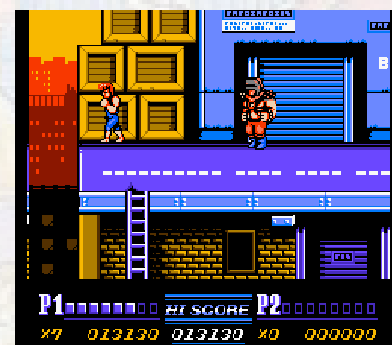
Cuando inicies el ascenso sobre los edificios haz uso del agarre para lanzar a los enemigos que se dejen al vacío, esto especialmente al llegar al elevador del primer ascenso.

Recuerda no atacar cuando tú estés al borde de un precipicio, hay enemigos chapuceros que seguro te engañarán con tal de aventarte. Otro consejo que debes considerar es usar las armas tan pronto se caigan al suelo, si el enemigo que las portaba muere entonces las perderás.



Jefe: Burnov, El hombre de la máscara de Hierro.- La forma más rápida de vencerlo es trayéndolo hacia el precipicio por donde llegaste, tirarlo una vez, pasarte del lado derecho, y acto seguido mandarlo lejos con un rodillazo de mantis Voladora. En caso de que te resulte arriesgado este procedimiento entonces utiliza patadas voladoras y ve manteniendo tu distancia para que no te atrape, luego de vencerlo resurgirá de las cenizas, unos golpes más y el trabajo estará listo.

También puedes intentar la técnica de "la Posesión" (ver cuadro de técnicas especiales).

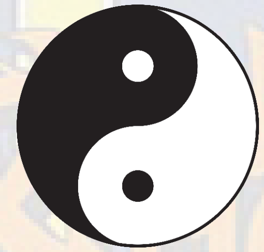


- iEscapan en ese Helicóptero!, no lo conseguirán...

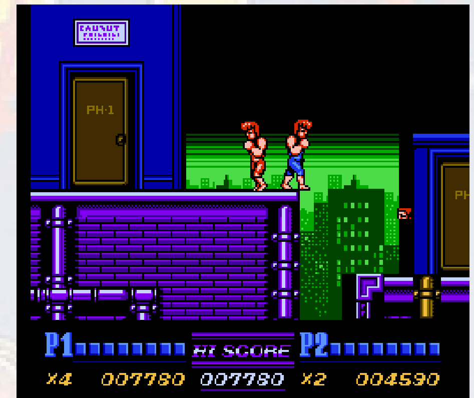
MISIÓN 2
En el Helipuerto







Descensos y ascensos por tuberías y estructuras de algunos edificios, junto con algunos enemigos que salen de un helicóptero. Antes de saltar de base en base es importante que trates de ver lo que hay del otro lado y así pienses en lo que harás al estar en ese extremo, en caso de que vayan dos jugadores es mejor si hacen la técnica de espalda con espalda, y así uno solo enfrente a los enemigos del otro lado y evite quitarle vidas (inútilmente) a su compañero.



Cuando los enemigos "se hayan ido" el compañero puede alcanzar cómodamente al primer valiente.

Cuando los enemigos vengan bajando por las tuberías usa Cyclone Spin Kick para lanzarlos al vacío y que no molesten, en caso de que no caigan colócate al centro de la base que estés para evitar un accidente donde tú seas el que se va al vacío. Los uppercuts y rodillazos voladores son de suma utilidad.



Este es uno de dos niveles del juego donde solo puedes moverte a los lados, aunque eso no supone facilidad para enfrentarte a los enemigos.

Antes de que llegues a la azotea del primer y único ascenso prepárate, sube hasta tocar la parte alta y sin perder tiempo bájate por la escalera/tubería por donde subiste, a fin de evitar los disparos del helicóptero, una vez hecho esto espera a que del mismo helicóptero salten algunos enemigos y cuando bajen por la tubería recíbelos con una patada voladora (o cyclone spin kick) para lanzarlos al precipicio (como en la foto), luego de esto descenderás a una plataforma donde te enfrentarás a algunos Rowpers, no hay mucho problema porque son lentos, los ataques aéreos son los mejores para tipos de esta catadura (además recuerda que no puedes subir o bajar como para evitar patadas voladoras).

Cuando hayas eliminado a tres Rowpers aparecerán los jefes.



Jefe: Los corredores.- Estos sujetos no juegan limpio, si estás retirado de ellos correrán hacia ti para apuñalarte; posiciónate al centro de la pantalla para tener una mejor visión de cuando se aproximen, y cuando estén a punto de apuñalarte ejecuta Cyclone Spin Kick, inmediatamente que los derribes acércate a ellos y vuelve a ejecutar la misma patada antes de que se levanten, si acaso la fallas presiona golpe mientras estás agachado para levantarlos con uppercuts, si ves que dan un salto hacia atrás no te acerques porque te lanzarán un shuriken.

Estos corredores tienen una treta para engañarte, y consiste en quedarse quietos como estatuas, cuando veas que hacen eso atácalos con una patada voladora, si te les acercas de modo directo te acuchillarán.

Luego de vencerlos, el helicóptero comienza a ascender.

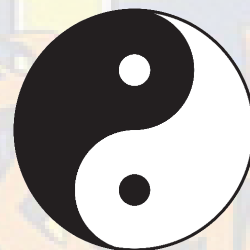
- ¡Alto ahí!, ¡No se nos escaparán!... (Alcanzan la escalera en el último momento, el helicóptero vuela entre la noche cargada de luces de neón)



MISIÓN 3
Pelea en el Helicóptero







Esta es la más corta de las misiones (y una de las que ocupa menos espacio) pero no por ello deja de tener su encanto.

Posiciónate en la parte inferior izquierda de la pantalla y desde ahí ve atacando a los Williams con tubo que salen por la puerta y a los Right Hand, cuando la puerta principal se abra procura saltar para que no te jale el vacío que se crea, en caso de que estés en el suelo y vayas directo a una muerte segura presiona pausa, y luego de un par de segundos quítala, para que la puerta se cierre, este mismo truco funciona a la inversa: golpea a un enemigo cerca de la puerta, y si está cerrada pon la pausa, espera unos instantes y quítala para que se lo trague el vacío.

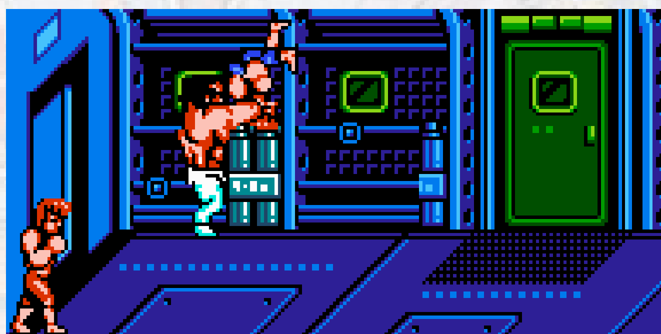
Aquí veras por primera vez a dos Abobos (¿con esteroides?), si te agarran te lanzan hacia atrás, así que son de armas tomar; atácalos preferentemente en la parte inferior de la pantalla, así si te golpean y vas a salir volando por la puerta te da tiempo poner pausa. También puedes atacarlos en la parte media y baja de la pantalla estando ellos del lado izquierdo, para que si te agarran te lancen hacia atrás, lejos del riesgo de caer por la borda.

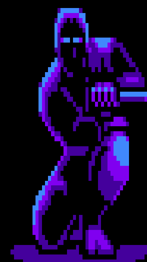






Este nivel es corto, pero es uno de los más originales, adictivos y divertidos que se hayan hecho en la saga Double Dragon.

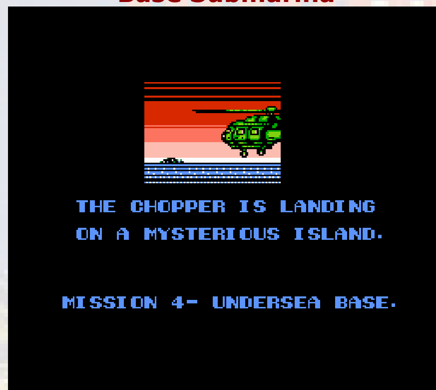




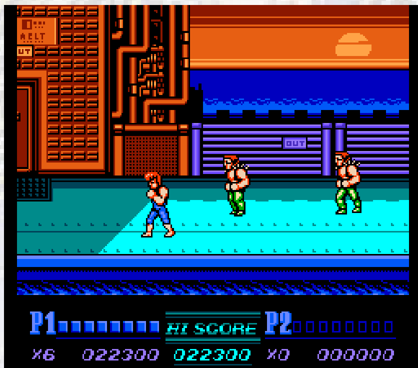
(El helicóptero aterriza en una isla misteriosa)

MISIÓN 4
Base Submarina



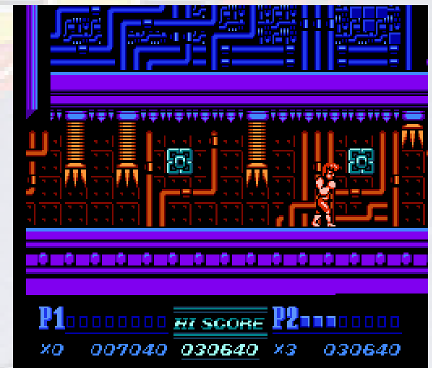


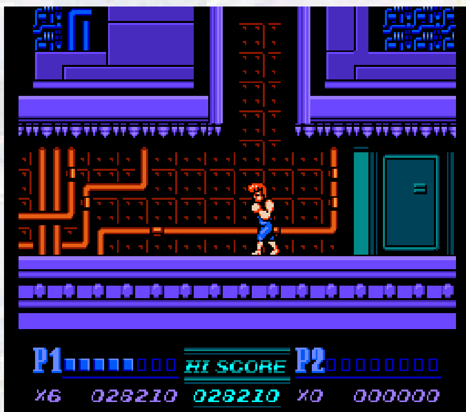




Al inicio de la plataforma avanza en zig-zag para acercarte a los Rowpers, pero no bajes demasiado o podrías irte al agua (y perder una vida), cuando los tengas de frente golpéalos a raja-tabla.

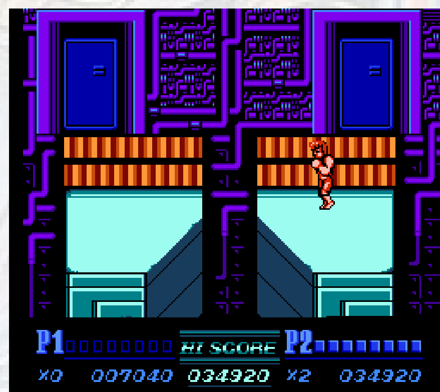
Al descender por el elevador te las verás con Abore, otro sujeto 100% made in anabolico-land. Abore te puede hacer pasar un mal rato con su hombro y su manotazo, una forma fácil de vencerlo es pincharte con el techo (no pierdes energía), y al levantarte dar un poderoso uppercut o rodillazo. Pasa las prensas con picos de una en una, calculando el espacio entre ellas.



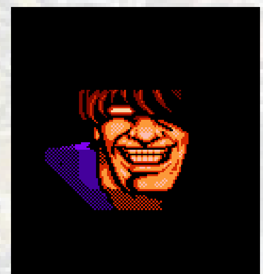


Al final del túnel te las verás con un selecto grupo de punks, lindas, y Abobo, aprovecha el espacio que hay en el techo para atacar con Cyclone Spin Kick, cuando te lancen bombas y dagas salta para picarte en el techo y no te toquen (más vale maña que fuerza). Abobo es relativamente fácil, tomando en cuenta que el techo puede servirnos para levantarnos dando un tremendo uppercut o rodillazo volador.

El último reto lo representan 4 bandas sobre las que apareces una vez que entras a la puerta, así que ni tardo ni perezoso muévete hacia abajo a terreno firme, enseguida salta y sube por la parte media de las bandas sin soltar la dirección arriba en tu control, en caso de que no te de tiempo entrar déjate llevar un poco por la banda superior izquierda, a punto de caer por el precipicio da un salto y presiona arriba en tu control para entrar en la puerta. Listo. A lo que sigue.



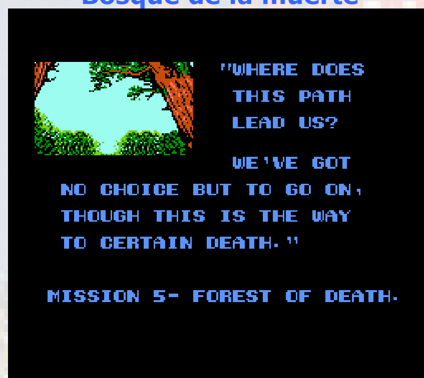
En esta misión no hay jefe, pero antes de llegar a la siguiente fase deberás saltar por estás peligrosas bandas

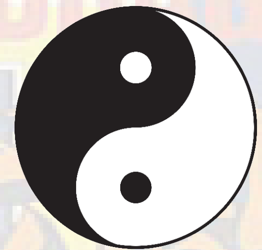


- ¿A dónde nos lleva este camino?, no tenemos elección más que seguir adelante, aunque creo que nos conducirá a la muerte de cierta manera.

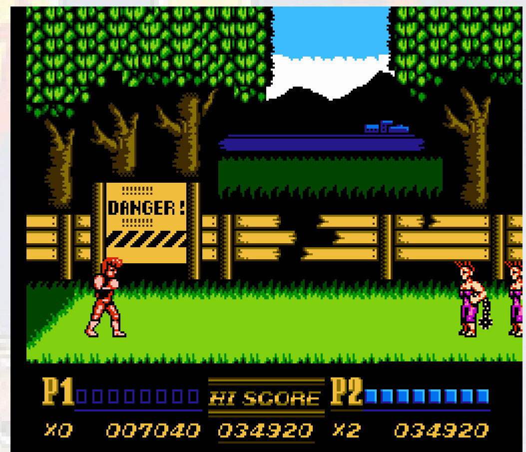
MISIÓN 5
Bosque de la muerte



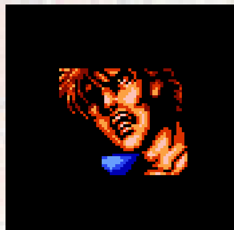




No hay mucho reto en un inicio, te las verás con los enemigos de todas las misiones, si no sabes a donde ir la manita te lo indicará ^_^, al descender por el bosque llegarás a un claro junto a la cascada, si ya practicaste el agarre te desharás fácilmente de las lindas que ahí te esperan.



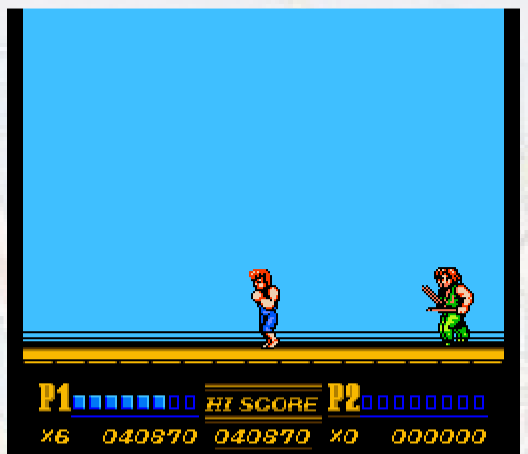




Recuerda: "las aguas tranquilas son profundas", más vale un golpe de tu compañero a tiempo que ir a parar a las profundidades de esta cascada, la mejor parte para cruzar es por el tronco de arriba.

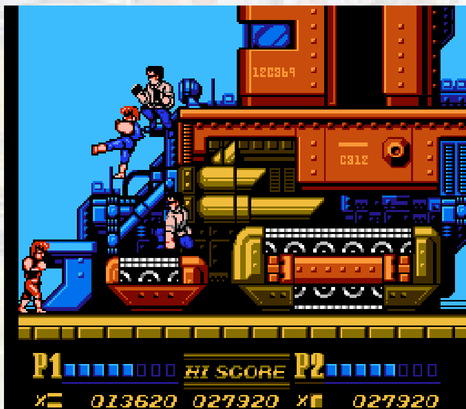
Al cruzar la cascada te las verás con más Rowpers que descienden por una liana, al igual que a las lindas tíralos al agua (ya necesitan un baño) y vamos adelante.

Al subir por la cuerda llegarás a una "humilde" cabaña, pero no te fíes de su apariencia, en ella hay un buen contingente de malhechores, los primeros de ellos tratarán de detenerte con fósforos (¿o cómo podemos llamarle a esos cigarritos?), y como guardianes de la cabaña dos Abobo listos para lanzarte por el pozo a la izquierda de la casa (sí, es un pozo), si te les enfrentas a golpe limpio pueden agarrarte y lanzarte a averiguar que hay ahí, es mejor con patadas voladoras.



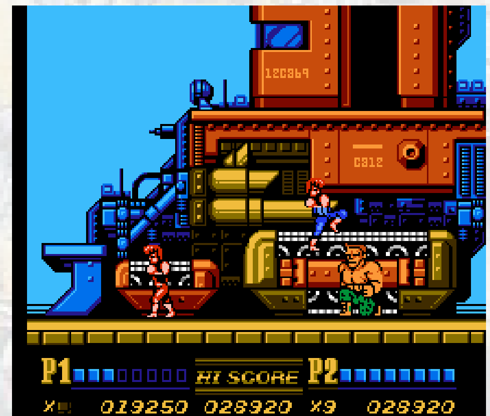
CUIDADO: Podrías trabar el juego si al último Abobo lo lanzas hacia el lado derecho de la pantalla (donde avanzarás una vez que los venzas), es preferible quedarte del lado derecho de la pantalla y golpearlos conforme se acerquen HACIA EL LADO IZQUIERDO, si eres lo suficientemente valiente trata de lanzarlos por el citado pozo, aguardando en la puerta de la cabaña a que salgan.

Luego de dar un salto enseguida de la cabaña, te las verás con dos Chin y sus varillas de papalote (los primeros que verás en el juego), no te les acerques por tierra, es mejor hacerlo con Cyclone Spin Kick.



Jefe: La máquina de vapor.- Salta a la pequeña banda, y de ahí a la otra, rápidamente da saltos verticales para llegar al nivel superior, si lo consigues la máquina se detendrá y por la puerta saldrán Rowpers con fósforo (esperemos que no provoquen un incendio), junto con algunos Right Hand, y como enemigo final... Abore.

Aquí es más fácil vencerlo porque cuentas con varias plataformas para moverte, aunque si quieres vencerlo rápidamente será mejor que bajes al piso.

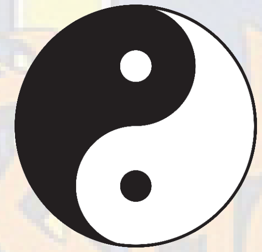


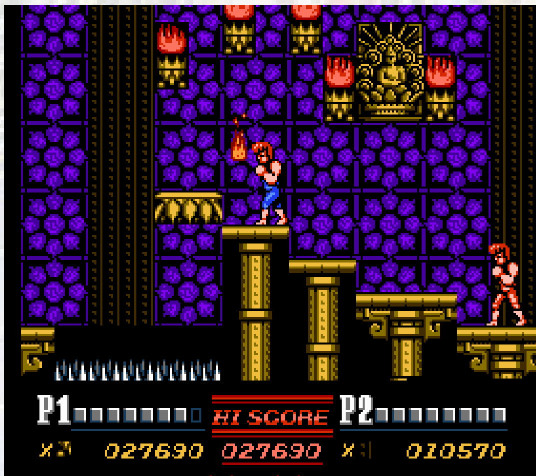
¿En que parte del mundo estamos?, hay maldad en el aire...

MISIÓN 6
Mansión del Terror



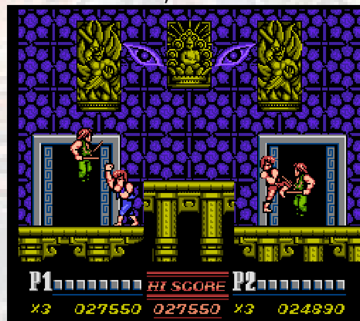


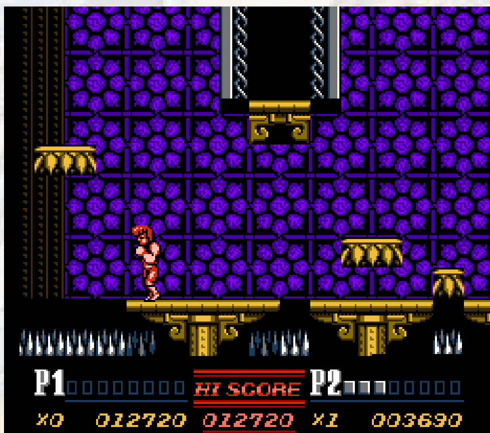




Una sola escena, pero complicada. Sube hasta el último escalón de donde inicias, pégate del lado derecho para que no te toque la cera, espera a que goteé cerca de tí justo cuando el segundo bloque de la izquierda (de arriba para abajo) esté apareciendo, ahora salta en cuanto aparezca la tercera plataforma, y de ahí dos saltos hacia la izquierda para tocar suelo firme.

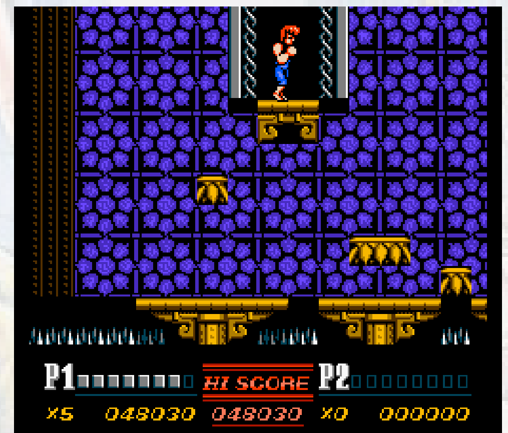
Enseguida enfrentarás a algunos Right Hand, no hay mayor problema si te mantienes en la base de en medio (entre los dos ojos que aparecen en el escenario), y haciendo Cyclone Spin Kick para golpear por ambos lados cuando traten de subir a la plataforma. Luego de vencerlos aparecerán unos cuantos Chin, elimínalos del mismo modo para que no te den problemas.





La música más que tétrica quebrará nervios más sólidos que los de acero, aún así, no te dejes intimidar y sigamos adelante.

Antes de llegar a la salida (esa que se ve arriba) deberás subir por 5 bases que aparecen y desaparecen, lo primero que hay que hacer es recorrer el scroll lo más que se pueda hasta la izquierda (ver foto a la izquierda), para que las bases duren más tiempo activas, regresa y sube a la plataforma que no desaparece, y desde ahí estudia e progreso de las bases que sí desaparecen. El primer salto es normal, para el segundo salto retrocede un paso para que caigas bien en la tercera base, para la cuarta base salta normal, y para la quinta base salta desde la orilla tratando de hacer Cyclone Spin Kick para que aterrices a salvo en la salida (foto del lado derecho).



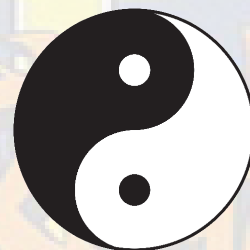
Se acabó el terror.

- Billy... De aquí en adelante es muy peligroso.
- Creí oír la voz de Ma.. Marian!, pero eso es imposible, ¿o no?...

MISIÓN 7
El cuarto de las trampas

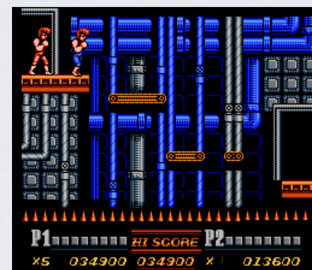


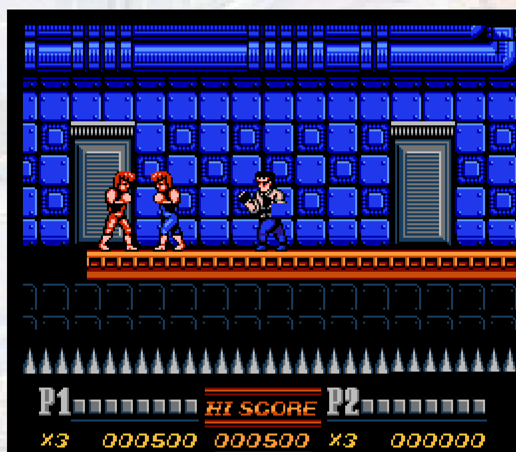




La misión más difícil del juego, hay trampas mortales por todos lados y si fuiste todo un temerario en las misiones precedentes ponte a temblar, que las cosas se ponen candentes con picos por todos lados.

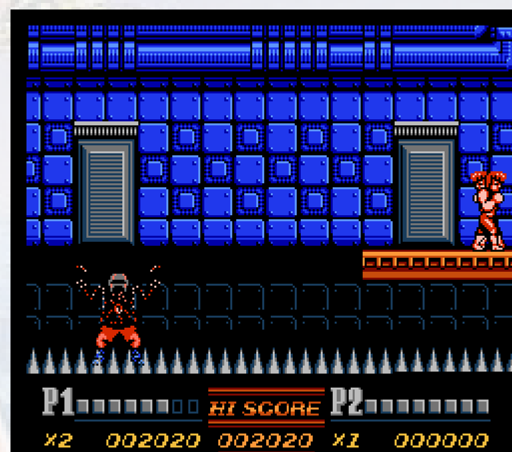
1ª. Parte: Como puedes ver en la siguiente foto, comienzas al borde de una plataforma. Brinca hacia la primera banda que es la más larga, y al hacer contacto oprime derecha para no caer (por la dirección de la banda), deja que te lleve un poco y estando pegado al lado izquierdo da otro salto, caerás en la primera banda de abajo, al hacerlo oprime izquierda (para contrarrestar el arrastre de esta banda), procurando quedar al centro de la misma un poco cargado del lado izquierdo; da el tercer salto y mantén la dirección hacia la derecha, no te importe que la banda este pequeña, la dirección de la misma impedirá que caigas siempre y cuando mantengas oprimida la dirección hacia la derecha, ya por último salta hacia la puerta de salida.

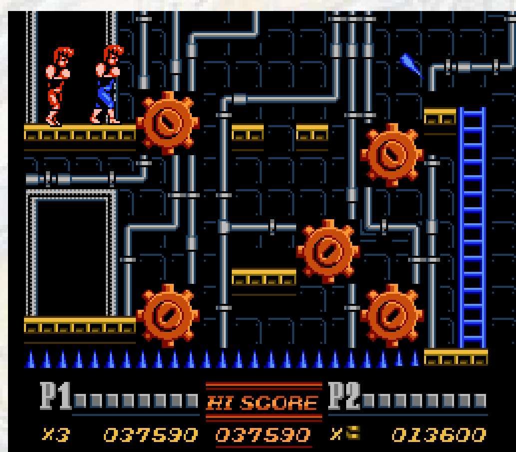




2ª parte: En esta parte el piso cae lentamente del lado izquierdo, así que ahí tienes una motivación para darte prisa a dar cuenta de los enemigos.

Evade a los maleantes y colócate del lado derecho de la pantalla, trata de golpearlos con el rodillazo volador para enviarlos a los picos (eso si es darles una sopa de su propio chocolate), haz lo mismo con Burnov tan pronto aparezca en pantalla. Consejo: no tomes del cabello a los enemigos, estos Rowper saben quitarse el agarre.





3ª parte: No es tan difícil como parece, estudia la trayectoria del pico antes de hacer nada, cuando veas que el pico se aleja da un salto al primer engrane e inmediatamente da otro salto a la base que esta al centro, ahí espera a que el pico pase por el engrane de en medio y una vez que lo haga salta hacia ese engrane (obviamente calcula el momento en que no esté girando), y sin pensarlo salta nuevamente hacia el engrane de la parte inferior derecha, luego sin titubear salta o tírate a la parte baja de la escalera.

Ahora sube la escalera y pégate a la orilla izquierda, espera a que el pico pase junto a ti y sólo déjate caer al engrane de la esquina superior derecha (calcula el tiempo que tarda en rotar para no llevarte sorpresas), y al tocarlo salta hacia la primera plataforma del centro, colócate sobre el borde derecho y da el salto hacia la otra pequeña plataforma a tu izquierda, por último cuídate del pico y salta al último engrane, antes de caer oprime A + B repetidamente para dar un rodillazo volador y caer a salvo en la salida, en su defecto darás un salto que de igual manera te pone a salvo de todo el intrincado mecanismo de... (?).

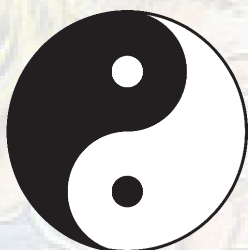
4ª parte: Es similar a la segunda parte, el piso sigue colapsándose desde el lado derecho. Aquí no aparece Burnov, sólo te las habrás de ver con Rowpers y esas molestas bombas incendiarias.

Ten en cuenta que estos Rowpers tienen un mayor grado de resistencia y recuerda que no puedes sujetarlos del cabello tan fácilmente como los del inicio del juego.

5ª parte: Para empezar cuida de no bajar demasiado o puedes caer, haz uso de las armas que sueltan los Williams. Si las cosas se te complican puedes subir la escalera y hacerles frente desde arriba, aquí te enfrentarás a un vasto y bien nutrido grupo de peleadores, entre ellos Williams, Right Hand, y Chin Taipei, así que emplea tus mejores técnicas para aguantar hasta que acabe la misión (es normal si pierdes una vida contra tantos peleadores), cárgales la mano lo más que puedas, y si van dos jugadores recuerda quitarle la vida a tu compañero cuando solo le quede un cuadrito; el último enemigo y jefe es Abore, ahora no está la situación a nuestro favor, así que lo mejor es atacarlo de lejos con patadas voladoras, si requieres un descanso sube una escalera y baja por el otro lado, no tendrá muchas opciones ante tus uppercuts y rodillazos de mantis. Si van dos peleadores y uno tiene la energía baja es mejor que espere arriba a que el otro derrote al fornido Abore (Abore no sabe subir escaleras), solo puede apoyarlo en caso de que Abore lo trabe con golpes sucios como el que hace con el hombro teniéndote acorralado en una pared.

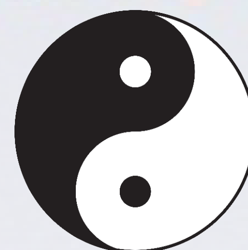


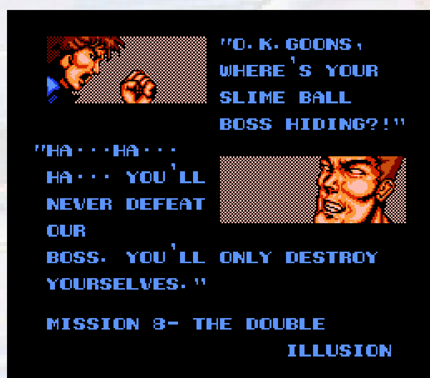
- Muy bien renacuajos, ¿donde se esconde la bola escurridiza que se hace llamar su jefe?
- Ja ja ja, nunca podrán vencer a nuestro jefe, sólo conseguirán destruirse a sí mismos.



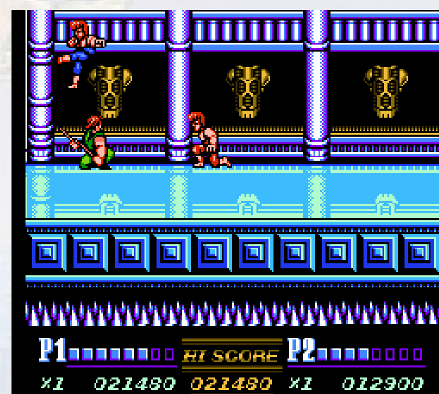
MISIÓN 8
La Doble Ilusión

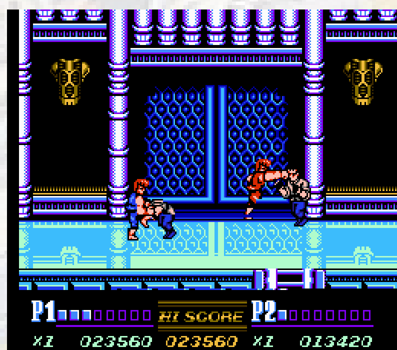




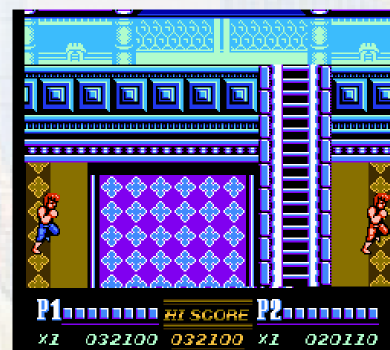


Esta es la típica misión final de los Double Dragon (la del piso brillante como espejo de "Maestro limpio"); por fortuna no hay trampas como en otros títulos de esta misma serie. En tu primer recorrido te las verás con algunos Chin Taipei, aquí recomiendo esquivarlos bajando o subiendo (sé cuidadoso al bajar para no caer en los picos), procura no atacarlos a nivel de piso, es mejor con patadas voladoras, también puedes lanzarlos a los picos por la parte que está desnivelada (avanza todo lo que puedas para que la notes).





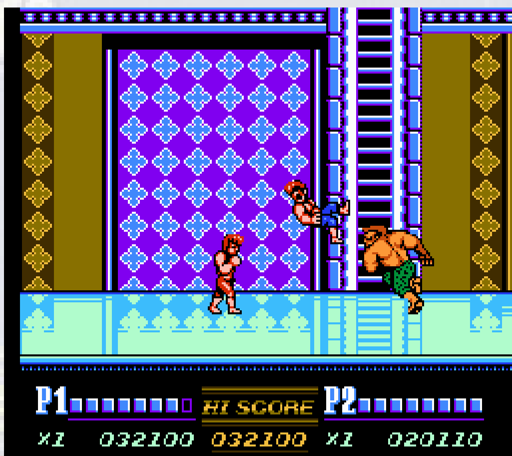
Luego de vencer a los "jai jai" llegarás a una pelea contra 4 o 5 Right Hand... una de las peleas más duras del juego, parece ser que traen un boxer en las manos porque si te golpean te bajan energía rápidamente, lo que puedes hacer es atacarlos con patadas o golpes que los tiran a la primera (como el rodillazo o el uppercut), los agarres no son útiles. Si vas con un amigo hagan una pelea uno a uno contra ellos, y manténganse alejados el uno del otro, si optan por la pelea montonera el recuento de los daños será mayor (eso no excluye que sea divertida) ^_~



Al vencerlos podrás descender por la escalera que indica la mano, si quieres jugarle al valiente déjate caer desde cualquier parte, caerás abajo sano y salvo (ver foto a la derecha), aunque con dos jugadores deberán sincronizarse para no perder una vida (si pones pausa, y luego ambos oprimen abajo estando a la misma altura, y luego quitan la pausa, ambos caerán sin ningún problema ni temor a perder vidas).

Ahora sí, prepárate para el último recorrido... y la unión de los jefes.

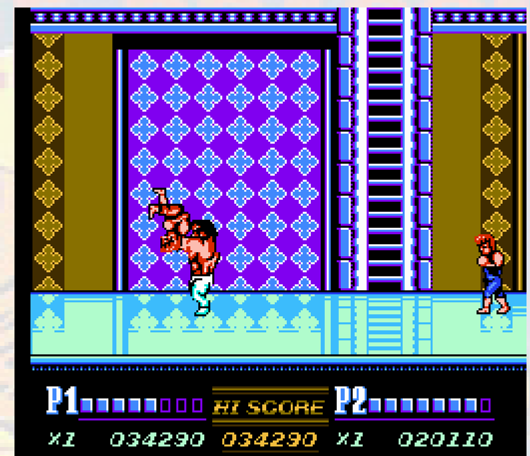


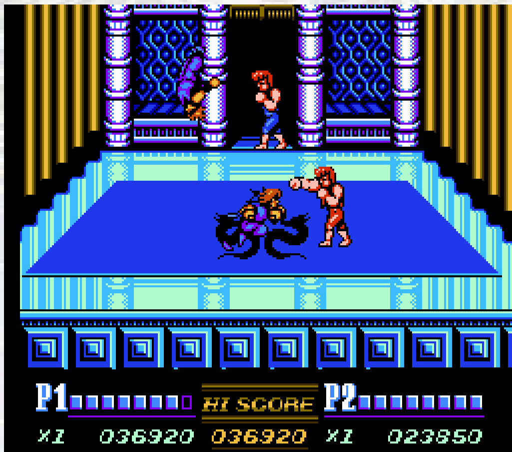


Al llegar a la planta baja te recibirá el comité de bienvenida: Abore y dos Abobos. No tendrán tanta resistencia como los de las misiones pasadas, pero 250 kilos de músculo son de temer.

Patadas voladoras para ambos son una buena técnica, sube y baja cuando sea necesario, cuidado con caer al precipicio.

En caso de que haya problema recurre a los botonazos para sacar rodillazos y uppercuts.

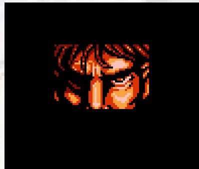




Una vez vencidas las masas llegas al centro del cuarto (adornado en su tapete con dos dragones, saben quién manda aquí, jeez!), como dije, la prueba de fuerza está superada, ahora viene la prueba de la velocidad, teniendo que enfrentarte a los corredores de la misión 2, solo que en lugar de dos corredores serán la módica cantidad de cinco (o seis si a alguno de ellos no se le ocurre lanzarse a los picos).

Sube hasta la entrada y enseguida baja lo más que se pueda para engañarlos y que solos se avienten a los picos, o derrótalos usando la misma técnica que en el nivel 2, es decir, tíralos con patadas voladoras y antes de que se levanten ejecuta Cyclone Spin Kick, es el único enemigo que no se agacha para esquivar tus ataques.

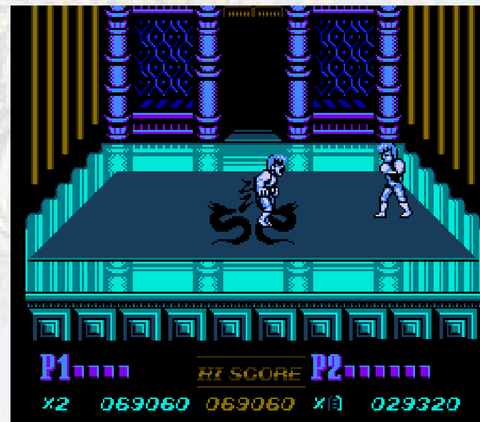
Si notas que se queda quieto acércate a él con patada voladora, si llega a tirarte es mejor que te levantes dando uppercuts, o de lo contrario es tan rápido que apenas levantándote ya esta corriendo hacia ti y acuchillándote.



¿Has oído la frase “humo y espejos”?, pues nada más acorde a lo que sucede ahora: la luz se apaga, y si la música de por sí te parecía rompe-corazones, es hora de que el frío cale tus huesos, y que las sombras cobren vida.





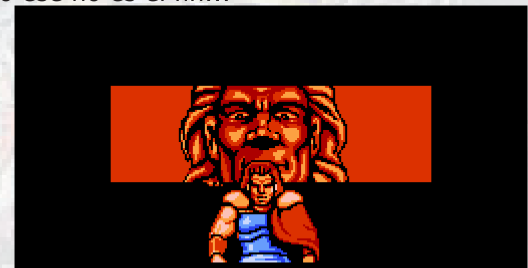




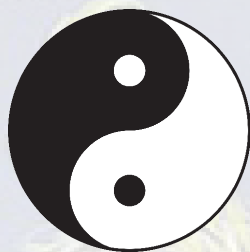
Jefe: La(s) sombra(s).- (¿de cual fumarían Billy y Jimmy?). Una música de panteón, un escenario haciendo despliegue de los bonitos colores del NES, y la sombra cobrando vida. No te alejes de ella o te lanzará un ha-do-ken, procura atacarla con Cyclone Spin Kick, y si se agacha ejecuta uppercuts hasta cansarla, si ves que se desvanece mantente en movimiento un instante, y enseguida salta tratando de ejecutar Cyclone Spin Kick para mantenerte en el aire el mayor tiempo posible para que no te atrape. Como verás tiene los mismos movimientos que tú más algunos otros, luego de unos cuantos golpes (de esos que duelen mucho) se hará la luz, es decir, la vencerás, y de ella solo quedará un recuerdo. Pero ese no es el fin...

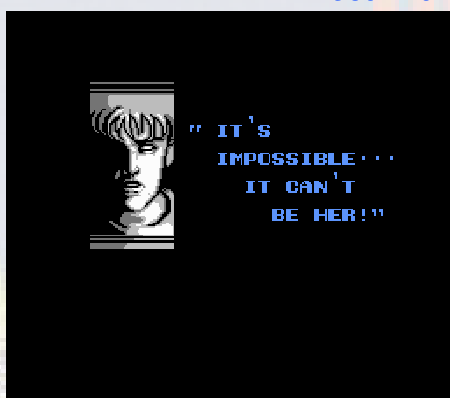
PRELUDIO A LA CONFRONTACION FINAL:

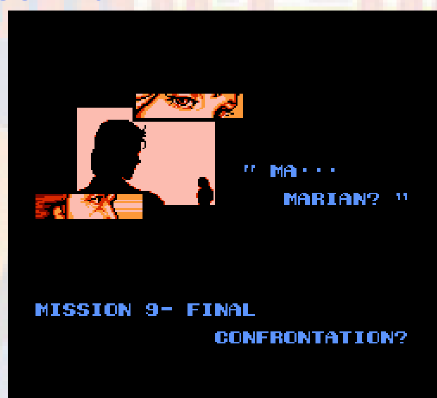
-Billy: ¡Es im... imposible, no puede ser ella!
-Shadow Master: Este es el final de la línea Double Dragon, no son rivales para mí o mis ilusiones
- Jimmy: Vamos Billy, démosle una lección que nunca olvidará
- Ma... Marian?!

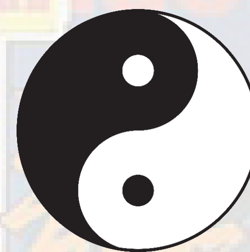


MISIÓN 9
¿Confrontación final?



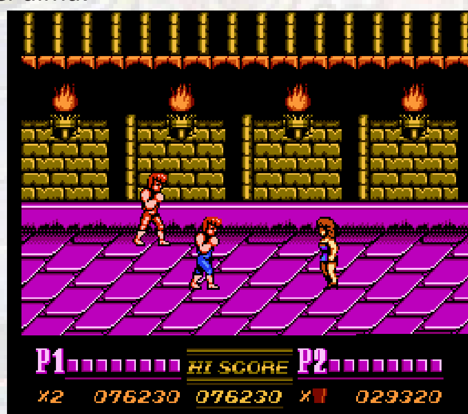






AVISO DE SPOILER

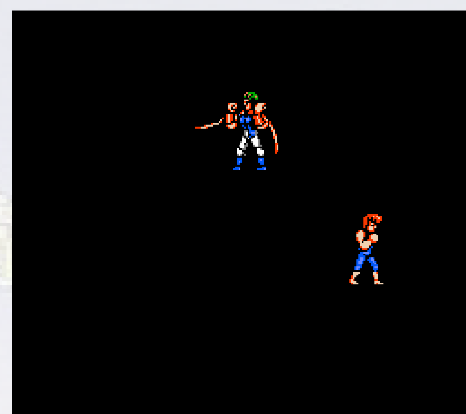
Separen a mujeres y niños, que al fin podremos cobrar venganza. Solo resta el maestro de las sombras en la lista de venganza (sin ser Kill Bill), seguir hablando es perder el tiempo, ha llegado el momento de que los golpes exterioricen todo lo que corroe el alma.



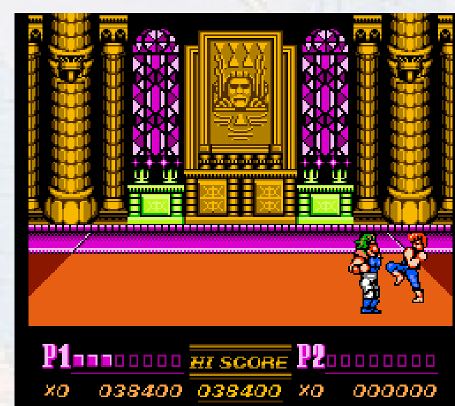
Ya nada ni nadie nos hace sombra, así que es hora de vérnosla con el Shadow Master e iniciar la danza de la muerte.

Un breve preludio nos aguarda, en donde veremos a Marian (o lo que parece ser ella) pero al tocarla se desvanecerá, se trataba solo de una fría ilusión del Shadow Master...

NOTA: El jugador que toque a Marian recibirá 2 vidas (muy útiles, aunque no demorará en quitártelas el Shadow Master).



Para empezar escucharás una música acompañada de una especie de marea mientras en el escenario hace su aparición Shadow Master, no pierdas el tiempo viendo la agilidad con que se mueve. No te alinees con él, muévete en zig-zag tratando de acercártele, cuando lo logres dale patadas, no lo ataques con Cyclone Spin Kick porque hará voltearetas hacia atrás evitando tus patadas y te recibirá con una coz de caballo, o lo que es peor, con su poderoso Cyclone Spin Punch (giros con los puños que pueden quitarte hasta una vida). Una vez que lo tires y antes de que se levante salta y ejecuta Cyclone Spin Kick sobre su cabeza, si acaso se mantiene agachado ve oprimiendo puño para levantarlo con un fuerte uppercut o patada para darle rodillazo de mantis.



Si se hace invisible no tienes muchas opciones, mantente en el aire con Cyclone Spin Kick (es de mucha ayuda). Luego de darle varios golpes perderá la habilidad de la invisibilidad, y el escenario se hará negro para luego dar lugar a uno que parece iglesia o templo, la música es lo mejor, ni más ni menos que el clásico remix de los Double Dragon.



Sigue como lo has hecho hasta ahora, ya no tendrá suficiente aguante como para hacerte sufrir, así también el poder de sus golpes disminuirá. Continúa dando Cyclone Spin Kick cuando esté tirado para restarle mayor energía.

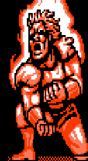
Es recomendable que si llegan dos jugadores a esta parte final, se mantengan alejados entre ellos, porque los golpes del Shadow Master pueden golpear a ambos si están cerca.

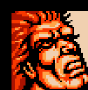
El último golpe que le des contiene un dramatismo nunca antes visto, lo verás en cámara lenta (no es ralentización), y con un retoque del mismo en colores blanco y negro, para que disfrutes viendo caer a este emisario de las sombras.

Luego de esto algunos cinemas complementan el dramatismo para un final de película.



"IT APPEARS OUR BATTLE IS FINALLY OVER. BUT, I WILL LEAVE YOU WITH THE LEGEND OF THE SHADOW.... 'IF THE ILLUSION SPREADS, THE EVIL WILL LIVE AGAIN. BUT IF TWO DRAGONS SOAR THROUGH THE SKY, AN ANGEL WILL FALL TO THE EARTH."





"SOON...I WILL DIE AND YOU WILL JOIN ME. FAREWELL DOUBLE DRAGONS. HA,HA,HA!"

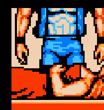
Shadow Master – Al parecer, nuestro enfrentamiento ha terminado, pero los dejo con lo dicho por la leyenda de la sombra… "si la ilusión se dispersa, el mal volverá a vivir… pero si dos dragones se elevan en el firmamento un ángel descenderá a la Tierra".

– Pronto… moriré. Y ustedes me seguirán. Hasta entonces Double Dragon jajaja…

"........."



THE MYSTERIOUS WARRIOR DIED, LEAVING NO CLUE TO WHAT HIS LAST WORDS MEANT. BUT,BILLY AND JIMMY FELT THEIR REVENGE WAS COMPLETE... AT LEAST FOR NOW...



"WHEN TWO DRAGONS SOAR THROUGH THE SKY, AN ANGEL WILL FALL TO THE EARTH..."

THAT NIGHT AN ANGEL DESCENDED FROM THE HEAVENS AND RETURNED MARIAN TO THE DOUBLE DRAGONS ALIVE AND WELL.

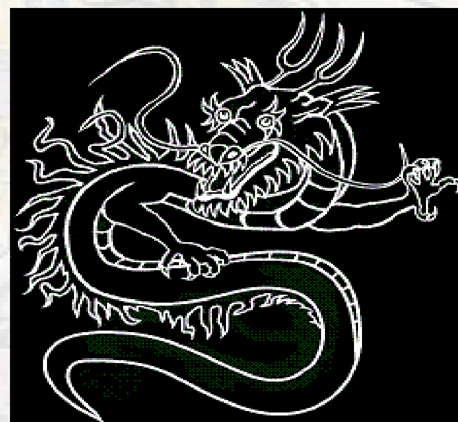


El guerrero misterioso murió, sin dejar claves de lo que quiso decir con sus últimas palabras. Pero Billy y Jimmy sentían que su venganza estaba completa… al menos por ahora…
"cuando dos dragones se eleven en el firmamento un ángel descenderá a la Tierra…".



Esa noche, un ángel descendió a la Tierra, devolviendo el cuerpo de Marian a los Double Dragon… sano y salvo…"





BUENA IDEA / MALA IDEA

✕ **Mala idea**-----| Alinearte con aquellos callejeros que lanzan alguna arma.
√ **Buena idea**---| Utilizar las mismas armas que tiran los callejeros para atacarlos.

✕ **Mala idea**-----| No oprimir los botones cuando estas tirado (algunos enemigos son insistentes, y apenas te levantes te volverán a tirar).
√ **Buena idea**---| Ejecutar los movimientos especiales cuando estas tirado; que sean ellos los que besen el piso, y no tú.

✕ **Mala idea**-----| Atacar estando tú al borde de un edificio, cornisa, río, etc.
√ **Buena idea**---| Usar los precipicios a tu favor, agarra a tus enemigos, sométhelos, y luego lánzalos (ellos se lo buscaron).

✕ **Mala idea**-----| Avanzar y saltar a la buena de Dios sobre las plataformas que se desvanecen.
√ **Buena idea**---| Estudiar el movimiento de las plataformas, y todo aquello que representa peligro (ya lo encenderás al llegar al nivel 7), para aprovechar las mejores oportunidades.

✕ **Mala idea**-----| Golpear a tu compañero de juego (créelo, el también sabe pelea callejera).
√ **Buena idea**---| Golpéalo cuando solo tenga un cuadro de energía, para que su vida pase a tus manos, ya habrá tiempo y oportunidad de arreglar sus diferencias.

CODIGOS GAME GENIE

Versión Americana-Europea

VIDAS

Jugador 1 inicia con 8 vidas



AASVETGE

Jugador 2 inicia con 8 vidas



AAVVSTGE

Jugador 1 inicia con 1 vida



PASVETGA

Jugador 2 inicia con 1 vida



PAVVSTGA

HABILIDADES

No pierdes vidas al caer al agua



SZVESUVS

No pierdes vidas al caer en precipicio



SZXAYKVS

Mantienes tu vida cuando tu energía esta baja



SXOANXVS

Jugabilidad lenta



NNEVOIAE

MISIONES

Misión 2



PAUTXTAA

Misión 5



IAUTXTAA

Misión 6



TAUTXTAA

Misión 7



PAUTXTAE

Misión 9



IAUTXTAE o TAUTXTAE ó SAUTXTAE*

* Un código raro porque el jefe solo aparece en la escena de preludio y es vencido de un solo golpe, además de que los personajes están desfigurados.

TRUCOS

VIDAS EXTRAS: Elige la opción de dos jugadores en modo de pelea, mantente golpeando a uno de ellos hasta quitarle todas sus vidas para que pasen a tu contador de vidas, tendrás un máximo de 7 vidas.

CONTINUACIONES: Este juego no tiene continuaciones… excepto que introduzcas las siguientes claves rápidamente al haber perdido todas tus vidas y esté la pantalla negra de "Game Over":

Misión 1 a la 3: Oprime arriba, derecha, abajo, izquierda, botón A.
Misión 4 a la 6: Oprime arriba, abajo, izquierda, derecha, botón B, A, A.
Misión 7 a la 9: Oprime A, A, B, B, abajo, arriba, derecha, izquierda, en el control 2.

EL TRUCO DE LAS 127 VIDAS (Inédito) ®



Resulta ser que Super Mario Bros 1 no es dueño de la franquicia de las 127 vidas, los Double Dragon no se quedan atrás y lo consiguen con este sencillo truco.

ACLARACIÓN: aunque el truco es fácil de hacer con dos jugadores, también se puede hacer con uno solo, aunque es complicado (al final explico como).

PASO 1.- Elegir **2P PLAY B** (modo en que ambos pueden golpearse), y elige **SUPREME MASTER** (para que valga la pena tanto sacrificio, y se disfrute el truco).

PASO 2.- Llegar al final de la misión 5, en donde aparece la máquina (aún me pregunto si es un tren o un barco).

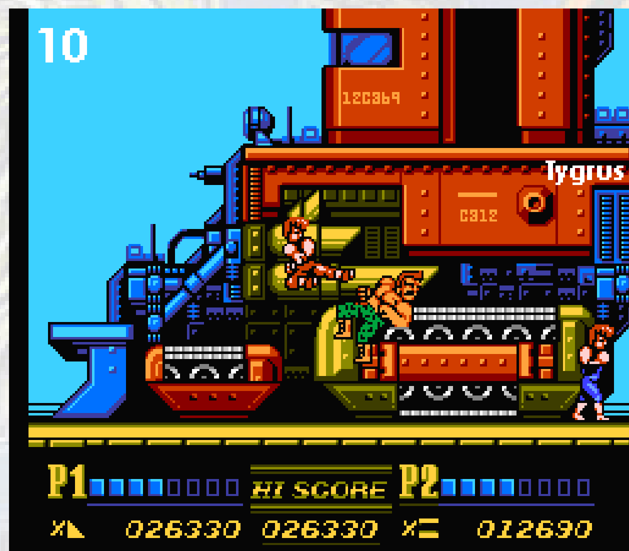
PASO 3.- Si observas verás que en el suelo hay pequeñas líneas verticales a lo largo de la pantalla (la máquina avanza y retrocede lanzando vapor por los escapes), posiciona al jugador 1 en la línea vertical 11 contando de izquierda a derecha (es justo arriba de las letras **P2**), no importa hacia donde esté mirando, teniendo solo 2 vidas en su marcador (es decir debe indicar **P2 X1**, al final explico esta recomendación de las dos vidas), y un solo cuadro de energía.

PASO 4.- El segundo jugador debe colocarse al lado izquierdo del jugador 1, casi pegado a él.

PASO 5.- Ahora viene el truco: cuando la máquina se acerque (viniendo de derecha a izquierda), el jugador 2 debe brincar en su mismo lugar y ejecutar una "cyclone spin kick" de tal manera que golpeé al jugador 1 y calcule arrojarlo sobre la primera banda rotativa (la banda chiquita), observa la secuencia en las siguientes fotos, y presta atención a la energía y vidas de ambos jugadores:

El jugador 1, como es lógico, estará tirado sobre la banda, apareciendo y desapareciendo porque está perdiendo una vida (recordemos que solo tenía un cuadro de energía), pero al mismo tiempo la banda tratará de tirarlo al suelo pero lo volverá a levantar, lo que ocasiona que el jugador 1 se medio levante y se vuelva a caer varias veces, ahora, la computadora resta una vida por cada medio caída y medio levantada, pero como el jugador 1 solo tiene dos vidas (o tenía), al llegar a cero vidas y seguir restándole vidas el contador se reinicia mostrando un extraño caracter que equivale a un poco más de 100 vidas, el jugador 2 también obtiene una vida por cada medio caída y medio levantada de su contrario (observa como incrementan las vidas en la secuencia).

PASO 6.- Se puede repetir el procedimiento pero ahora con el jugador 2, o si lo prefieres puedes quitarle algunas vidas al jugador 1 (claro!! golpeándolo hasta que muera y te pasen esa vida)... Ahora sí!!, llegó la hora de la diversión, a golpear escoria criminal se ha dicho, que por vidas no paramos.

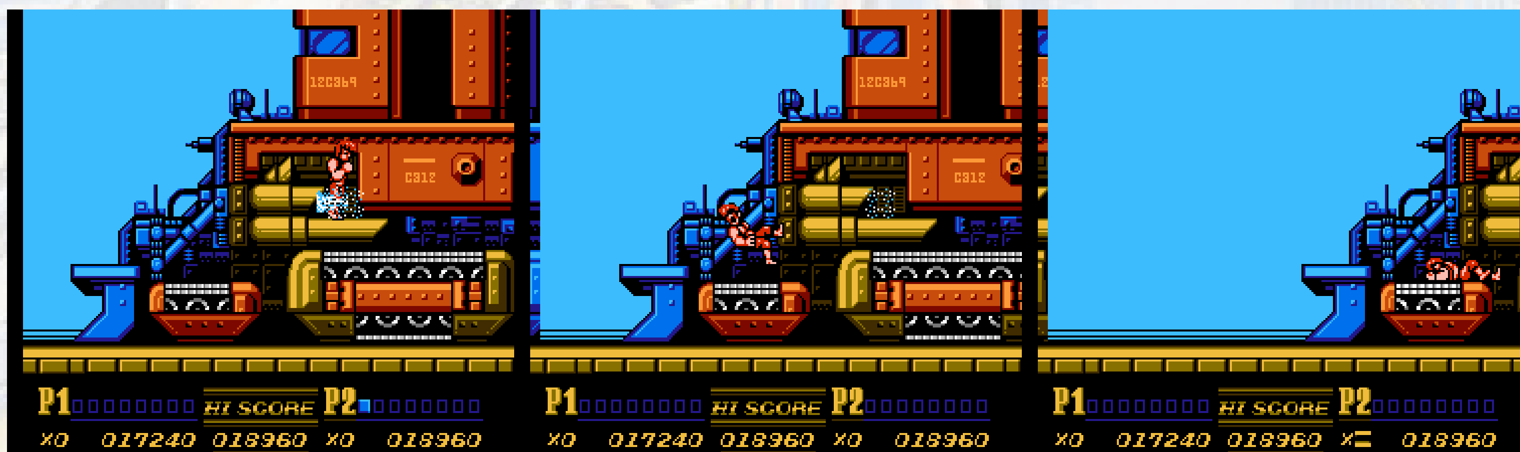


Observa los extraños símbolos en los indicadores de vidas

OBSERVACIONES: Sugiero que el jugador 1 lleve dos vidas, para que si el truco falla en algo (por ejemplo que el jugador 2 no ejecute la "cyclone spin kick" a tiempo, o que el jugador 1 no caiga en la banda), tenga oportunidad de recuperar su vida (golpeando a su compañero hasta quitarle la vida recién perdida), e intentar nuevamente el truco. En el caso del emulador es mas sencillo, puedes grabar un SAVESTATE antes de ejecutar el truco, y si no te sale simplemente cargas la partida otra vez.

HACIENDO EL TRUCO DE LAS VIDAS CON UN JUGADOR (Inédito) ®

Como dije en un inicio, el truco se puede hacer con un jugador, para conseguirlo se deben tener 2 vidas (por la razón antes mencionada) y un cuadro de energía, en seguida subirse a la primera banda rotativa (la chiquita), y cuando la siguiente parte de la máquina esté al alcance saltar hacia ella, tratando de que el vapor del segundo escape sea el que nos queme y mate (ver primera foto) pero que al mismo tiempo nos lance sobre la banda rotativa chiquita (ver segunda foto).



La secuencia es la misma: el jugador desaparece y aparece por perder una vida, pero al mismo tiempo la banda lo reincorpora y lo tira nuevamente, y al cabo de unos instantes fugaces nuestro marcador de vidas muestra el extraño caracter equivalente a más de 100 vidas (ver tercera foto).

CUIDADO: Si sigues ganando vidas, el juego "puede" quitarte todas!! (igual que en Super Mario Bros), porque estas vidas mal habidas pueden llegar a los últimos 3 valores del "0" (seguir leyendo para más detalles), es preferible que en la siguiente misión te dejes perder 10 vidas en los picos de la Mansión del Terror (no hay que ser avaros) para que en caso de ganar una vida de modo normal (como cuando vences a tu compañero) no caigas en uno de los tres valores del "0".

La última vez que hice este truco conté 124 vidas (al dejarme perder todas) + 3 caídas (valores) correspondientes al indicador de vidas en "0", nos da un total de 127 vidas. Algunas veces, al estar haciendo el truco notarás que las vidas del personaje que no hace vidas va en aumento, pero las del jugador que está muriendo solo siguen en "0", esto se debe a que está atravesando

la etapa de los tres “0”, a la cuarta caída da el salto a las 127 vidas (observa las fotos de arriba marcadas con los números 5, 6, y 7, verás que el jugador azul sigue ganando vidas, mientras que el otro sigue en los valores del “0”, antes de dar el salto a las 127 vidas).

Probablemente el valor de la última posición del byte utilizado para programar las vidas está en cero:

	1 Byte para las vidas								
Binario	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**0**	
Valor por posición	**1**	**2**	**4**	**8**	**16**	**32**	**64**	**128**	
Suma de valores	**1**	**2**	**4**	**8**	**16**	**32**	**64**	**0**	**= 127**

Aunque lo más probable es que este último valor del byte (indicado con un valor de “0” en la última columna del binario) sea para indicar las vidas del jugador 2.

NOTA: Este truco está probado tanto en el cartucho original de NES sin ningún Game Genie, así como en el emulador FCE Ultra con las roms Americana, Europea y Japonesa, y en todos los casos funciona.

CURIOSIDADES

* Cuando llegas al jefe final se puede apreciar en la parte del fondo un par de ojos y una estatua, ni más ni menos que la misma estatua de Pazuzu de la película “El exorcista”. Pazuzu es una deidad babilónica, viento del oeste que presenta la malaria, aunque también se le conoce como Dios de la agricultura, “soy Pazuzu, hijo de Anu, soy rey de los espíritus malignos del aire que desciende huracanadamente de las montañas haciendo estragos”.

* Aunque Billy y Jimmy son maestros de artes marciales, sus poses en este juego parecen más las de un boxeador.

* Entre las diferencias más importantes de este título y la versión Arcade, es más que evidente la ausencia de Willy, el cual poca gente echo de menos, ya que el jefe final de este juego quedo a la altura de la saga.

* En el remake de Double Dragon para Game Boy Advance se copiaron varios elementos de este juego, quizás con la intención de hacerlo tan adictivo como este. Entre dichas consistencias se encuentran: los movimientos especiales al estar agachado como son el uppercut, el rodillazo. Otro cambio satisfactorio fue la inclusión de los 5 emperadores de las sombras, los cuales poseen la mayor parte de los movimientos de las sombras y del Shadow Master de este juego. En este remake para GBA sí se incluyó a Willy, y para complacer a los fans se incluyó asimismo el efecto dramático de este juego.

EL DETALLE DEL JUEGO

Como todo videojuego, este tiene sus detalles ilógicos, pero solo mencionaré uno de los más resaltables. Cuando llegas a la cabaña y se abre la puerta ¿has notado que más bien parece el sonido de una puerta automática de doble revestimiento de acero inoxidable, que una simple puerta de madera?...

FIN (?)

Double Dragon II: The Revenge, es uno de esos títulos que puedes terminar en unos cuantos minutos, pero lo que lo hace verdaderamente valioso es el factor diversión: no solo estarás disfrutando grandemente de este título, sino que puedes vivir una experiencia como video jugador pocas veces sentida.

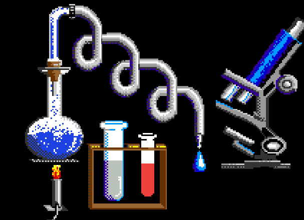
Sobra decir que con dos jugadores los atributos se duplican, ya sea para luchar contra los malos, o para simplemente pasar el rato riéndote y enojándote por luchar contra tu compañero.

Este no es el fin en la historia de los Double Dragon, solo un breve adiós, sus futuras aventuras son objeto de otra revisión.

TYGRUS

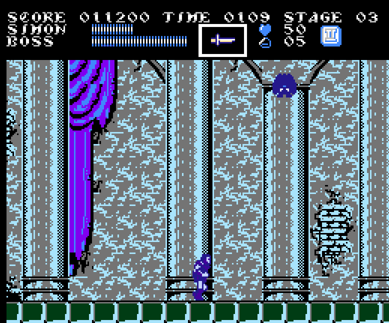
Hechos en casa, Hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos... todo ello y más, solo concebido en....

El Laboratorio





Castlevania Retold es una narración actualizada del clásico Castlevania de Konami, un hack que cuenta con un rediseño al 100% de los niveles del juego, aunque eso no quiere decir que sea un nuevo Castlevania con el mismo motor gráfico que conocemos, se trata del mismo juego pero con retoques en todas las fases, cuenta con algunos enemigos redibujados, una dificultad aumentada, objetos cambiados de ubicación, entre otras gárgola-monerías.



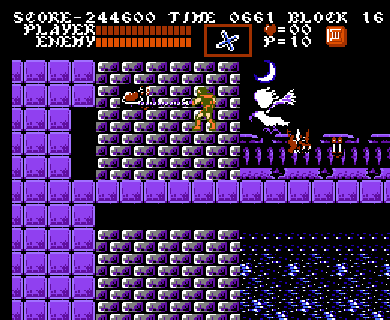
La rom fue hackeada por *Dragonsbrethren*, y existen dos versiones (Versión 1.1 y versión 2.0), aunque la última de ellas (y al parecer definitiva) date de mayo de 2004.

Estas son algunas de las características que presentan ambas versiones:

Versión 1.1 Para empezar tenemos que hay un nuevo logo de Castlevania hecho con el negativo en blanco y matices azul celeste. Desde la primera pantalla hay precipicios a cada paso que damos, y de nueva cuenta se presumen y



se abusa de los colores invertidos (negativos); esto pierde su novedad a medida que continuamos con el juego ya que se vuelve parte del hack, y ciertamente cansa (ver primera foto), de hecho da la impresión de ser un solo nivel con jefes dispersos por aquí y por allá a lo largo de los escenarios, lo que impide que se puedan disfrutar los ajustes que se han hecho en jugabilidad; los enemigos se fusionan en derredor, haciendo que los colores no solo lastimen los ojos, sino que también el juego pierda su poco atractivo.





La muerte le sienta bien

Versión 2.0 Para la versión actualizada tenemos por principio de cuentas el mismo logo rediseñado de la versión 1.1, pero ahora sin el fondo celeste, quedando en blanco y negro (así sabemos qué versión jugamos).

El grado de dificultad sigue siendo alto, y no precisamente por los múltiples precipicios de los que he hablado, sino porque en muchos de los saltos saldrá un murciélago, una medusa o algún otro enemigo en el momento preciso para tirarnos y hacernos perder una vida (como en Ninja Gaiden :S), o habrá que dar dichos saltos con precisión milimétrica. Los Zombies que vemos en el juego original fueron sustituidos por unos sujetos de gorrito, ¡ahh! pero como caminan, quizás debería decir que vuelan, porque se apiñan en cuestión de instantes (eso ayuda a sumar puntos rápidamente, además de ayudar a obtener el II y III con alguna de las armas mágicas).

Hechos en casa, Hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos... todo ello y más, solo concebido en....

El Laboratorio



Los colores que hacían plañidera la versión 1.1 fueron ajustados, ahora vemos noches estrelladas, calabozos enmohecidos, torres petrificadas, y almenas decoloradas con un buen rediseño al estilo Castlevania.

Ocasionalmente nos encontraremos con rutas alternas, las cuales pueden salvarnos algún buen trecho de camino, aunque también pueden resultar en una trampa sin salida.

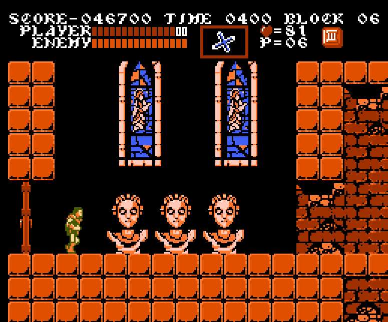
A partir del bloque 9 el juego se complica, las cabezas de dragón empalmadas están a una distancia separada de los precipicios, lo que imposibilita alcanzarlas sino hasta después del salto, ni que decir de sus disparos: más veloces que los del toro Fernando Valenzuela.

Antes del clásico corredor a Drácula aparecerán como parvada los pájaros y los jorobados, haciendo este corto recorrido uno de los más difíciles del juego (hasta que uno le toma la medida).

Ahora que toca hablar de los jefes, tengo que decir que no hay novedad alguna, solo algunos detalles agregados en el escenario pero nada que afecte la forma en como estos se comportan. Eso sí, por objetos como corazones, pócimas de invisibilidad, y rosarios no podemos quejarnos, están regados por todo el juego, incluso los enemigos suelen dejar premios luego de ser eliminados.



LA BATALLA FINAL CONTRA DRÁCULA SIGUE SIENDO EPI-TÉTRICA



Ahora nos encontraremos con objetos ocultos dentro de algunos pilares y muros que están de fondo, y aunque algunos tesoros ocultos ya no se pueden sacar, hay bloques que contienen premios que compensan este detalle, por eso, hay que dudar de bases o bloques que parezcan fuera de lugar o de las paredes que llegan a ser falsas.

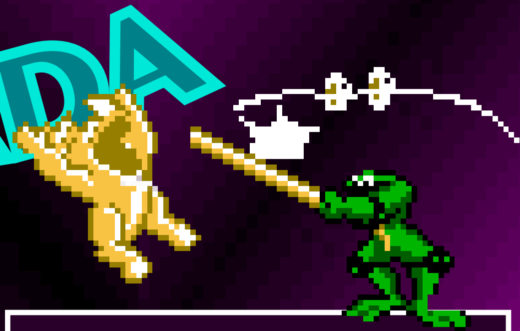
Para un juego exitoso habrá que echar mano de los viejos trucos del Castlevania, como son el uso constante de las armas secundarias (para obtener el II y el III), sobre todo con los enemigos recurrentes para así aumentar puntos rápidamente, o el subir un peldaño cuando sea inevitable el toque de un enemigo a fin de que no se nos arroje a un vacío, o el trabar jefes y enemigos con el agua bendita (de los trucos favoritos de los fans), principalmente.

Es por cambios como los que he mencionado en este artículo que uno debe echarle un ojo a Clásicos de siempre como en este caso Castlevania, no solo por la pintadita que se le ha dado, sino porque es como jugar una nueva aventura aunque nunca haya salido de manera oficial, y por mucho que tenga glitches y carencias ocasionales en su rediseño.

TYGRUS



EN PORTADA





Corría el año 1991, las extrañas Tortugas Ninja ya habían pasado de moda y necesitábamos otros héroes verdes (¿¿de verdad necesitábamos esto??).

Ese fue el año en que mi malgastada NES recibió uno de sus mas entrañables inquilinos, las ranas de batalla o Battletoads para que no se escuche tan mal.

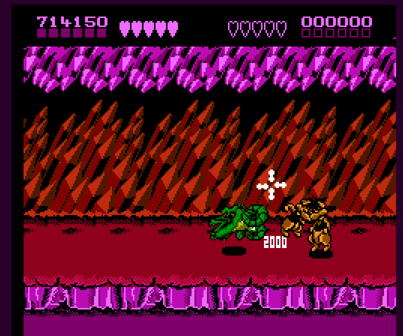
Con solo poner el juego (y encender la máquina, claro está) notábamos una interfase gráfica que no se había visto antes, un Universo llena la pantalla con estrellas rojas, violeta, amarillas y azules (vaya que el Universo es extraño) y justo al centro el nombre de una compañía que si bien no tuvo mucho éxito, tampoco paso inadvertida: "Tradewest", seguido de un nombre que seguramente hará las delicias de cualquier buen fan de Nintendo "Rare".

Si no presionábamos nada en el titulo del juego nos mostraba la historia del mismo (en estos días de Internet, relaciones de una noche y salchichas mas grandes que el pan para perro caliente no nos sorprende, pero en ese tiempo tener historia era algo de llamar la atención).

Uno de esos buenos días, Pimple, una rana amarillenta con una rara obsesión por la halterofilia (¿¿anabólicos??) decide ir a dar un paseo por el Universo en su coche deportivo (debidamente modificado para el viaje inter-dimensional me imagino) con la princesa Angélica (princesa qué o por qué, y qué hacía en ese coche, por demás estrecho, nunca lo explican) y cuando todo parecía ir bien, una enorme nave (bien diseñada e impresionantemente grande para la NES) se los traga. No era nadie mas que la "hot-hot-hot" Dark Queen (de nuevo, nadie me explica reina de qué...).

Claro que no era un secuestro como el que conocemos todos, un pájaro no-se-de-qué-tipo gigante líder de la nave intergaláctica Vulture los había estado espiando (lo normal... vouyerismo) no solo es un pájaro depravadamente obsesionado con Angélica, ES ADEMÁS EL JEFAZO DE LAS TOADS, así que decide llamar a sus dos discípulos (¿?) restantes para que vayan a rescatar a los pobres mártires que bien se la han de estar pasando genial en su celda ^_~. En resumen, un fin de semana común y corriente.

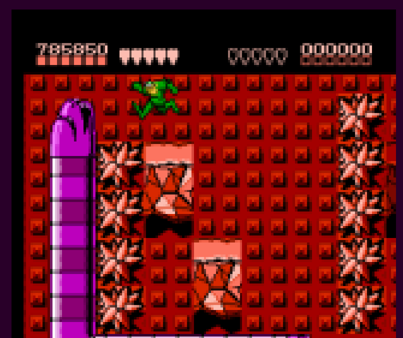
Ya adentrándonos en el juego nos topamos con un "Beat ém up" con vista ¾ como todos, eso sí, con unos gráficos mas que buenos para la consola que estaban diseñados, si no me creen solo esperen a toparse con el primer "boss" para que sepan que no hablo de tecnología sino de imaginación.



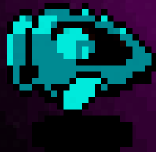
Topetazo de rana carnero VS topetazo de rata-ratona



Qué tiernos son los hombres de nieve, ¿verdad?



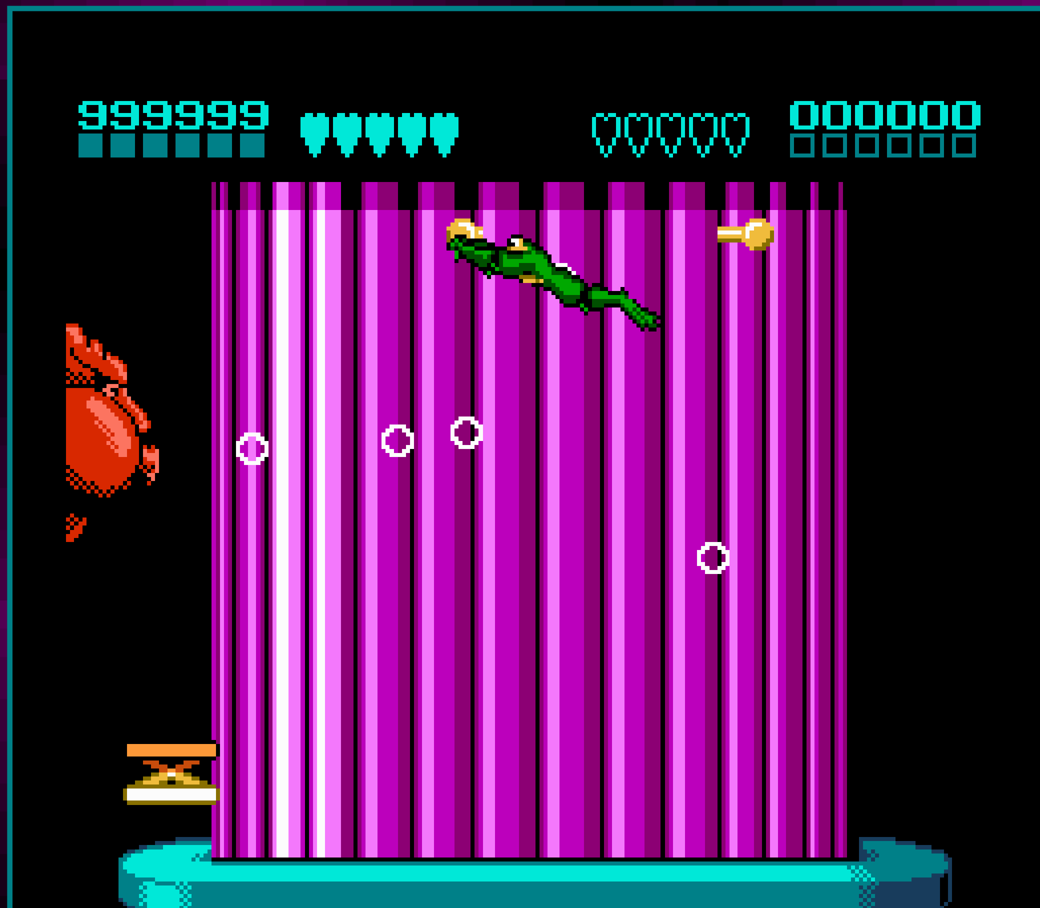
A los Toads no se les va una viva







El juego en si trata del rescate de Pimple por parte de sus compinches (mas de uno se ha de haber salido porque dije una mala palabra), los mundos del juego no son mas que los planes de rescate y cada plan se divide en tres áreas, aunque el juego parezca muy lineal hay gran variedad en cuanto a las misiones (solo recordar aquellas buenas partidas con mis amigos y esas escenas de las superbikes...). El juego es sumamente adictivo y lo que me parece mas interesante es la dificultad que he catalogado como "de memoria", ya que el juego no se puede acabar la primera vez sino que se necesita conocer el juego nivel por nivel antes de poder pasarlo del todo, aunque esto parezca monótono y sin chiste el juego es tan adictivo que seguramente más de uno logrará alcanzar la cima. Existen fases de alpinismo "hacia abajo", carreras de superbikes (algo así como motocicletas flotantes) fase por cierto difícil y que merece una gran destreza, fases donde tienes que hacer surf, fases de nieve, fases donde viajas encima de una serpiente, etc...



"REVOLUTION", LA TORRE QUE DARÁ AL JUEGO UN TERMINADO DE ALTURA

El juego fue portado a varios sistemas (GB, MD, SNES...) incluso se trato de unirlos con los Double Dragon (si el juego original es extraño imagínense ahora) sin tanto éxito como el de la aventura original. Si hay que destacar algo del juego no me cansaré de señalar la originalidad (es grandioso ver puños gigantes, cuernos de ram, botas enormes o incluso un yunque antes de eliminar a los enemigos) solo me queda decir que después de la escena del surf tendrán una gran sorpresa, jueguen y verán. En resumen estamos ante uno de los grandes de la NES, y más aún de todas las consolas.



Normalmente se acaba un texto con una frase para un efecto artístico, así que lo haré:

AUN HOY, UTILIZO MI PS2 PARA EMULAR LA NES Y JUGAR ESTE JUEGO...

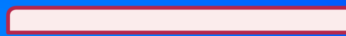


KIO MARV

TEMAS DE INTERES PRESENTA

LOS EMULADORES

¿Qué opinas de los Emuladores en general?

Son el mejor invento de la historia del ocio y entretenimiento.		83 %	19 Votos
Están bien, pero no son para tanto.		17 %	4 Votos
Son una birria, donde este una consola que se quiten los emuladores.		0 %	0 Votos

Total de votos : 23

¿Qué sentirías si te dijeran que tus viejos juegos se pueden jugar en tu computadora?.... esto desde luego no es un sueño, sino una realidad existente desde hace ya algunos años; todos los que sabemos de emuladores recordamos en fotografía cómo fue nuestro primer contacto con este maravilloso mundo, así como el sentimiento esplendoroso que nos embargo.

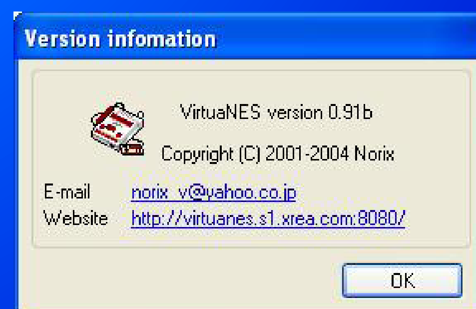


Según Wikipedia Un emulador es un software que permite ejecutar programas de ordenador en una plataforma (arquitectura hardware o sistema operativo) diferente de la cual fueron escritos. A diferencia de un simulador, que sólo trata de reproducir el comportamiento del programa, un emulador trata de modelar de forma precisa el dispositivo que se está emulando… ahí pararemos que para objeto del tema no es necesario saber nada más allá sino que es un programa que hace la función de la consola. Ahora tenemos que mientras el emulador hace la función de la consola, debe haber “algo” que haga la función del cartucho (el juego vamos), dicho archivo se llama rom; así pues, tenemos que abrimos el emulador (como prender la consola), elegimos la opción de cargar rom (juego) y listo…. a jugar se ha dicho.

Un emulador cuenta con algunas ventajas sobre una consola, ya que nos permite tomar capturas, guardar avances (en cualquier parte del juego), introducir códigos game genie sin necesidad del truqueador, etc., pero ya veremos más adelante las repercusiones que esto tiene para algunos video jugadores.

Ahora que tenemos los conceptos básicos de un emulador, veamos la otra cara de la moneda: ¿su uso es legal o ilegal?...

Hasta donde sabemos, un emulador no sirve para nada si no se cuenta con las roms (juegos), es por ello que se ha considerado normal poseer emuladores, de hecho circulan libremente por la red, y más de uno con el código fuente abierto para que podamos mejorarlos si lo deseamos; pero hablando de roms el tema se vuelve escabroso…



Hace algún tiempo, al entrar en sitios de descarga de roms, nos aparecía un mensaje advirtiéndonos sobre dichas descargas: teníamos 24 horas

para borrarlas de nuestro disco duro a menos que poseyéramos el cartucho original… esto desde luego fue una ocurrencia, y se propagó cual pólvora como si de una verdad se tratase; no había legislaciones al respecto, ni los distintos derechos de autor tenían el mismo tiempo de vida, ni había concesiones por escrito por parte de alguno de los autores de los juegos para su distribución por la red..., de ahí que cada quien apelara a su conciencia para descargar o no las roms (a más de uno nos quitó el sueño pensar que a los 3 días tendríamos a los federales tocando a la puerta), quedando su uso y abuso regulado por Organismos defensores de la Propiedad Intelectual, uno de ellos y quizás el más importante el IDSA, para quien el descargar una rom no quedaba justificado por no poder encontrar dicho juego en el mercado, además de que para este Organismo los derechos de autor tienen una vida de 75 años.

Actualmente, la Emulación es considerada como una forma más de piratería (porque si descargaste un emulador, es seguro que es para usar un ROM tentativamente comercial), ya que quién se vale de ella no está pagando el debido derecho de autor, sobre todo tratándose de sistemas de nuevas generaciones, con lo que queda distorsionado el verdadero sentido de ser de un emulador, amén de que mucha gente use la emulación con fines de lucro, sin importar que, por otro lado, hayan otros que “emulen” solo para probar aquellos juegos que el destino quiso que no pasaran por nuestras manos, y que no es fácil (o hasta imposible) conseguirlos.

Para finalizar, es importante decir que hay gente que prefiere enfrascarse en la ardua tarea de buscar su videojuego favorito en cartucho o CD (aunque ya no se comercialice) por famosos sitios de internet, en rastros, mercados, incluso con compañeros de escuela, antes que jugarlo en Emulador, puesto que este último no brinda el toque de distinción (más allá de la carcasa y los circuitos) de una consola, sin sumar la tentación que la emulación ofrece de grabar una partida, o las múltiples trampillas que podemos hacer con sus herramientas.

El dilema moral de usar emuladores (con ROMS) es grande, y se respeta desde luego la autoría de toda obra. En este caso, el uso más apropiado que yo les encuentro es para poder jugar los nuevos juegos ***Indie*** que se siguen haciendo para el Sistema (así como *homebrews*), cuyos autores nos permiten jugarlos libremente y sin ninguna restricción, o algunos otros cuyos derechos expiraron (o nunca tuvieron) y ahora se pueden emular libremente.

Esperemos, como quiera que sea, se llegue a un punto intermedio en el usufructo de las/los ROMs, no fomentando su uso indebido, pero sí aprovechándolos para continuar con la magia de aquellos días, bajo los justos y modernos esquemas de comercialización que apliquen.

EMULACIÓN EN LA RED

Si eres fan de la emulación, estos son algunos sitios OBLIGADOS que debes visitar:

RetroNES: Uno de nuestros sitios favoritos, dedicado al Nintendo de 8bits, con artículos, juegos comentados, y un mar de información relacionada con la misma consola.

www.RetroNES.com

Zophar´s Domain: Este sitio es otro de los favoritos, ya que aunque no cuenta con roms hay emuladores, parches para roms, utilerías, tutoriales, savestates, y muchas más cosas para que vivamos la emulación al tope.



www.zophar.net

Emulatronia: Otro de los consentidos, y no solo porque ahí confluyen muchos sistemas de videojuegos emulados, sino también por lo bien organizados que están los emuladores, los complementos con que cuenta, la documentación técnica, entre otros archivos que te serán útiles.



www.emulatronia.com





Por: Tygrus

Que comience el espectáculo!. El año es 1999, la televisión se ha apoderado de todos los hogares del mundo, y Smash TV es uno de los estelares, un programa donde nos vemos inmersos en un reality show sangriento, debiendo acabar con todo gladiador, máquina y cosa rara antes de que ellos acaben con nosotros al compás de los gritos del enardecido público...

Smash TV es de esos pocos juegos en que casi todo video jugador coincide acerca de lo ajustado de su dificultad (por no decir alta), su ajetreo sin cesar, y el no menos importante desarrollo de la visión periférica.

Mucho dinero, muchos premios... **¡Me gusta!**



El objetivo del juego (aparte de hacerte ámpulas) es ir avanzando por las distintas arenas que componen el estudio (hay varios estudios por cierto), a modo de vivir en cada escenario una especie de capítulo, donde lo más importante es salir con vida para gozar de todo ese hedonismo al que todo ser humano normal (y ambicioso) aspira.

Al entrar en cada arena verás el nombre de la misma en forma de capítulo (como si de una serie se tratara!), y al final de cada estudio nos espera un jefe de tamaño descomunal y bastante resistencia, por suerte, son frecuentes las apariciones de armas de todo tipo, como los perdigones de expansión, los discos protectores, o el campo de fuerza, por citar algunos; eso sí, contarse con vida durante cada segundo de cada minuto requiere más que ambición por una mega pantalla IMAX.

Desde luego que no todo es estar a merced de mutantes sanguinarios (o sea el público), en ciertos cuartos hay (literalmente) montones de premios y regalos, los cuales incrementan nuestro score (dinero) en cifras estratosféricas que quizás nunca llegaremos a ver en nuestros bolsillos, aunque también nos haremos de gadgets futuristas solo vistos en SMASH TV.

Sobre gráficos, no son todo lo deseable que uno quisiera, ya que hay muchos parpadeos a modo de soportar esos momentos en que la pantalla se satura de muñequitos que quieren destazarnos, sin contar las jaurías que quieren clavarnos el diente.

Sobre sonidos y música no aporta gran novedad, algunos retumbidos, y voces acartonadas, eso sí el control está bien cuidado, y puede decirse que desde ese entonces ya se improvisaba una especie de stick direccional (más fácil jugarlo que entenderlo), un botón para disparo en todas direcciones, el otro para fijar la dirección hacia donde se dispara, pudiendo caminar en reversa. La compañía de un segundo jugador no es nada desdeñable, y más de uno agradecerá el poder estar espalda con espalda en estas arenas infernales.



Memoriza los cuartos marcados con el signo de dinero, son la mejor oportunidad de incrementar tu score y obtener premios

Lo que se echa de menos es ni más ni menos que el *Pleasure Dome*, arena favorita de muchos de nosotros donde los premios y las chicas se multiplican por montones.

Es así como Acclaim nos entrega este título, la perfecta reivindicación del gran Robotron 2084, y apenas el aperitivo de Total Carnage.

Eso sí, hay que tener lista una dotación de venditas adhesivas para el pulgar izquierdo…







NIGHTSHADE

Por: Tygrus

El crimen tiene un nombre: Sutekh; y desde que Vortex desapareció Metro City se encuentra envuelta en el vicio, la crápula y el peligro constante.

Ahora, un nombre se está volviendo leyenda, los criminales lo pronuncian con miedo, y las tinieblas se estremecen cual oquedal ante su presencia, Vortex des-



apareció, y en su lugar, Nightshade continúa su legado; pero se necesita más que infundir miedo en los maleantes para ganar esta batalla sin cuartel, el propio y astuto Vortex lo supo; se necesita ingenio, práctica, y todo despliegue de inteligencia para detener a los chirrioneros del dios chacal. Es hora de entrar en acción, es hora de Nightshade…

Nightshade es un juego de corte detectivesco en un estilo Aventura-RPG (más de esto último), asumimos el rol de Nightshade, un sujeto de gabardina, inteligente (de nosotros depende), y poseedor de una buena técnica de pelea, en su lucha contra Sutekh y sus 5 facinerosos, pero ahí no para el asunto, ¿qué sería de un detective si aún aquellos a quienes defiende le temen?, el juego cuenta con una vena de humor negro, en que nuestro héroe, aparte de sus sarcásticos e irónicos comentarios deberá volverse popular, haciendo todo tipo de labores altruistas a fin de ganarse el reconocimiento de las cosas de Metro City (sorry por las personas, pero animales y objetos ganan por mayoría), y lo dicho, por humor no paramos, siendo necesario, después de todo, saber un poco de inglés para entender toda la jerigonza de que se vale el héroe, así también de las pistas que se nos dan.

> - Vi que revisabas mi basura.
> - No me ofendas... yo reviso la basura de todo el mundo.

El juego se basa principalmente

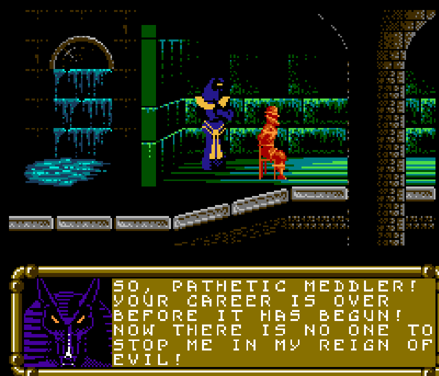


en el uso de comandos como OPERAR (maquinaria), EXAMINAR, USAR, etc. Estos dos primeros serán los más útiles (de ahí que con los botones A y B se ejecuten), pero además, cuando es necesario pelear los controles cambian para tener una lucha cuerpo a cuerpo (golpes, patadas, salto, eso mismo), y no te mofes aún de los más bobos, rechonchos, chaparros o afeminados sujetos, te puedes llevar una sorpresa.

No es que se trate del mejor juego de NES, pero de que tiene lo suyo lo tiene, baste mirar cuando perdemos y queremos continuar… habrá que resolver el acertijo de Sutekh de cómo salvarnos de la trampa, y ojo, cada continue es un acertijo.

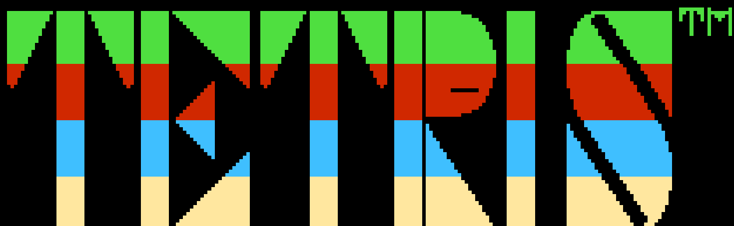
En aquellos días (1991), fue uno de los juegos más caros (al lado de la saga Final Fantasy), y también uno de los más mal juzgados, no porque sea amante de las aventuras gráficas, o los RPG, ni todo lo contrario, sin embargo (y a despecho de mi falta de conocimiento en estos géneros), el juego es muy bueno.

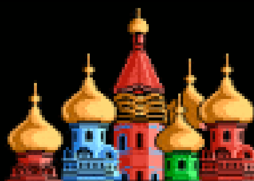
Al parecer, este juego iba a ser la



primera de una serie de aventuras estelarizadas por Nightshade, no obstante, al no tener la respuesta esperada el sueño se esfumo.

No hay nada mejor que probarlo, o al menos intentar la situación inicial: atado a una silla Nightshade debe deshacerse de una bomba de tiempo… y lo demás será continuar con el drama, o dejarlo botado en la alcantarilla.

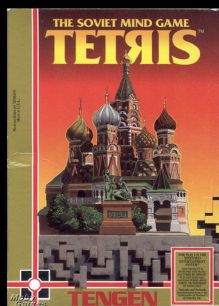


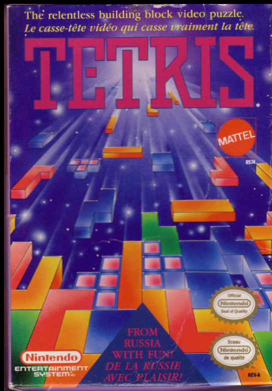


Bajo la lupa

Por: Tygrus

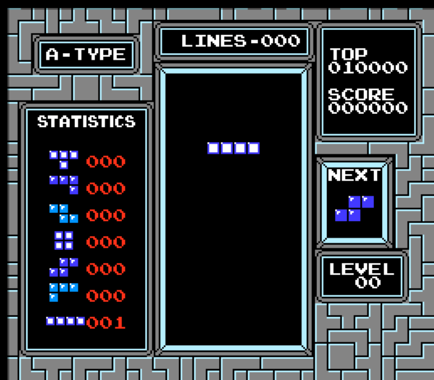






Tetris es de esos juegos que fueron tocados por la varita mágica: su encanto irradia por los cuatro lados, siendo el deleite de doctos y vagos, jóvenes y veteranos.

Describirlo será cosa de unas cuantas líneas que sobrará espacio (compensado agregando algunos detalles extra curriculares); de lo que se trata es de hacer líneas horizontales con las piezas que van cayendo, todas compues-



tas de cuatro cuadritos (aunque en distintas geometrías), cuando una línea horizontal es completada desaparece colapsando la estructura para abrirnos espacio en la superficie. Solo hay una pieza con lo que podremos desaparecer cuatro líneas de un jalón (jugada a la que se le conoce como Tetris), motivo por el cual muchos nos arriesgamos a dejar ese espacio reservado para la pieza larga y poder así hacer el famoso Tetris.

El juego termina cuando alguna pieza obstruye la parte superior de la pantalla.

Para NES hay dos versiones, la versión oficial de Nintendo (la de caja azul), y la versión sin licencia, que es la de TENGEN (caja rojiza y cartucho negro), esta última nunca pudo tener la licencia de Nintendo (y no es el único caso) aunque eso no importó a la compañía, con permiso o sin permiso fue un juego muy gustado y aún hoy en día muchos lo prefieren por sobre la versión con licencia.

La versión correspondiente a Tengen cuenta con muchas más opciones que su igual de Nintendo, entre ellas la opción a dobles en modo competitivo o en modo cooperativo, y estos mismos modos pero teniendo como pareja de juego al propio CPU.



Los modos de juego del Tetris de Nintendo son A) Donde haces líneas a lo bruto (sin límites), pero por cada 10 líneas que hagas subirás un nivel (es decir, aumenta la velocidad). El modo B) inicia con un contador de 25 líneas a desaparecer , aunque aquí podrás (además) elegir el nivel (velocidad de juego), y la altura (altura se refiere al tamaño de la estructura toda estropeada a que queremos iniciar, obviamente hay que ir llenado huecos para hacerla descender).

El juego (en cualquiera de sus dos versiones) fue y sigue siendo tan popular que de entre la inmensidad de puzzles que nos podemos encontrar no hay alguno que pueda compararse en simpleza (aunque la adicción y preferencia quede a reserva de cada jugador).

Queda bien claro que el concepto (y el juego) está desgastado en nuestros días, razón por la cual lo juzgo a propósito de su vida pasada: un gran juego como pocos.

Al día de hoy le damos brillo al recuerdo con un título que ya de por sí queda alumbrado por una rosada luz.

Casi olvido decirlo, su creador es el ruso Axeley Pazhitnov (ahora empleado de Microsoft).



Tetris no solo derivó en variantes del mismo videojuego, sino también en varias formas de hacer dinero, tan así que en el mercado gris se hizo popular el “Brick Game” o “Tetris de bolsillo” como se le llegó a conocer vulgarmente, copias taiwanesas y chinas acapararon el nicho de consumidores de bajos ingresos, con un multi juegos de supuesto Tetris, a precio regalado.

Déjà Vu

Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES.

Los sueños, misterioso campo de lo increíble y lo inimaginable, lugar donde nuestros temores, nuestros más grandes anhelos, y una que otra visión fuera de este mundo se hacen presentes.

FREUD Y LOS SUEÑOS

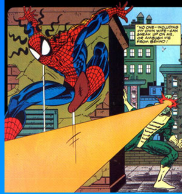
"Uno de los descubrimientos más importantes de Freud es que las emociones enterradas en la superficie subconsciente suben a la superficie consciente durante los sueños, y que recordar fragmentos de los sueños puede ayudar a destapar las emociones y los recuerdos enterrados."

Por mucho tiempo se ha tratado de dilucidar el enigma que hay en ellos, afortunadamente no tenemos que continuar esa titánica labor para disfrutar lo que suponen dentro de un videojuego.

En SMB2, nuestros amigos Toad, Mario, Luigi y la Princesa (¿se notó el sexismo?) se encuentran en un raro mundo donde los vegetales son sus aliados, además hay que evitar que el Sr. Sapo bese a la Princesa... o eso lo soñé? (todo vale para no meter un spoiler), como quiera que sea este juego nos brinda un buen rato de sana diversión como solo ***Mario Bros*** sabe hacerlo (aún y cuando se trate de un juego desfasado del concepto que conocíamos), haciéndonos ver que los mismos videojuegos no excluyen ni la realidad ni la metáfora, mucho menos los sueños.

Es Little Nemo the Dream Master otro de nuestros jóvenes héroes que se encuentra atrapado en un mundo encantado por el amo de las pesadillas; y que mejor pretexto que el de no despertar del sueño (o la pesadilla) para vivir una aventura como pocas en NES. Armado con su dotación de dulces y un bastoncito mágico, Nemo debe recuperar la tranquilidad de este lugar. El concepto del juego está basado en una tira cómica y una cinta (***Little Nemo in Slumberland***), sin quedar por ello desvirtuado ni ajeno al tema de los sueños y videojuegos. Un juego estupendo, por cierto.

Como podemos ver, para NES ejemplificamos dos buenos juegos cuyo argumento subyace en los sueños, sin perder por ello su toque de ficción y su respectiva particularidad, en pulidos juegos de plataformas que tanto nos gustan.



Hablemos ahora de los *Déjà Vu*, que bien podríamos explicar como "momentos ya vividos" (aunque literalmente quiera decir "ya visto", del francés). El ***Déjà Vu*** se usa para hacer notar que lo que acabamos de presenciar ya lo hemos visto o vivido, o que al menos tenemos la impresión de tal, sin que hayamos podido anticiparlo.

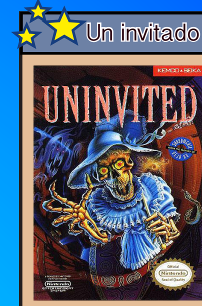
El ejemplo más claro podría ser el sentido arácnido de Spiderman, que le permite anticiparse al peligro por "ya haberlo visto".



Y desde luego, para NES no podía faltar un título con tal sobrenombre en una aventura gráfica.

¿Qué puede ser más desconcertante que salir de un estupor en un lugar desconocido, con un paño sangrante y un hormigueo en la cabeza?, sí, eso mismo: no saber quién se es. ***Déjà Vu*** es un juego donde nuestro personaje debe averiguar quién es, pero conforme avanza la trama descubrimos que esto va más allá de una simple amnesia; un complot siniestro se está fraguando en derredor... es así como la gente de Seika e *ICOM Simulations* (***Uninvited***) nos acercan a una realidad vivida a través de los ojos de un detective que conforme recupera sus recuerdos va armando el rompecabezas de algo más siniestro que la nimiedad de saber quien es.

Un invitado inesperado...



Ace Harding, el personaje estelar de *Déjà* Vu es visto previamente en Uninvited...

¡Como un zombie!.

Es así como iniciamos esta sección, con los sueños y algunas de sus afectaciones en nuestros juegos de NES, así como el ***Déjà Vu***, para que sepas de que se irá tratando esto.

En el siguiente número tendremos a (redoble de tambores)... ¡Bowser! (o *The King of Koopa* como prefieran llamarlo), porque a Bowser también lo hemos visto fuera del videojuego.

Deja-vu: error en la matrix

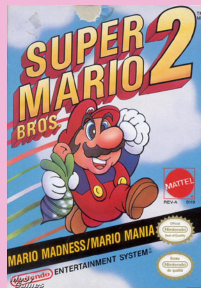


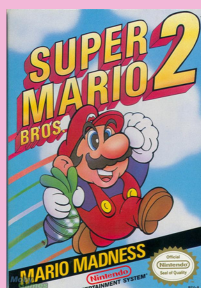
Gracias a que Neo (en la cinta ***Matrix***) tiene un ***Déjà Vu***, puede advertir a sus amigos del peligro que corren, y así tener oportunidad de escapar de los "agentes".

Trivia

• Se dice que en los sueños es imposible leer algo, puesto que leer es una función del lado derecho del cerebro y soñar es una función del lado izquierdo. Será por eso que hay tres box art de ***SMB2***.

• En cualquiera de las tres cajas de ***SMB2*** se puede ver que el overol de Mario es color rojo y la camiseta es azul marino, cuando estos colores deberían ser a la inversa (esto desde luego se corrige dentro del juego). De izquierda a derecha: USA, USA ALT, ESPAÑA.







• Como mucho se sabe, SMB2 es la conversión para el resto del mundo del juego japonés Doki Doki Panic, pero de esto y más se hablará en su momento en un apartado especial.

Reportaje Especial



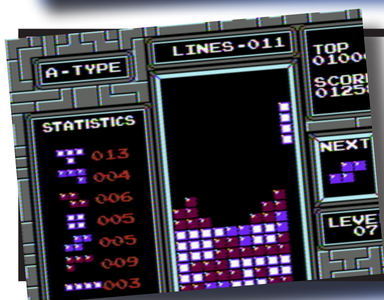
Grandes momentos en la consola

(Primera parte)

¿Cuántas veces hemos capturado en nuestro recuerdo ese momento inolvidable, apoteósico, único, de ensueño o simplemente divertido... ? Así es como se inaugura esta sección, recordando precisamente esos momentos que vivirán grabados como por fuego en nuestra mente. ¡A disfrutar!



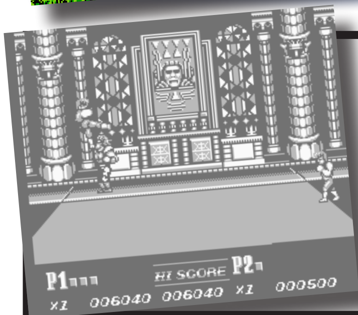
The Legend of Zelda, lleno de misticismo y ambientación, cargado de detalles y momentos memorables en lugares olvidados por el hombre... esto es Zelda. Uno de esos momentos para la posteridad: Link Toca su flauta frente al Digdogger... si ya de por sí el sonido de la flauta tiene su encanto, es en lugares como este donde realmente se nota el poder melómano del duendecito de Hyrule.



Tetris, el claro ejemplo de que toda espera tiene su recompensa y más aún si supone estar arriesgando algo de por medio (la partida), que mejor que ver aparecer en el escenario la tan esperada pieza recta que nos permite hacer que cuatro líneas desaparezcan al mismo tiempo, al tiempo que decimos... ¡Tetris!.



Ninja Gaiden, todo en Ninja Gaiden es una apología al videojuego, desde los cinemas display, la historia, la música, el gameplay; aunque de entre toda esta belleza sobresale esta escena que es considerada como una de las mejores en toda la historia de la consola: en un claro de luna dos ninjas se baten a muerte: *"te enfrentaré sin odio en mi corazón, como el herrero golpea el metal con el martillo."*



Double Dragon II, Billy y Jimmy han llegado a un punto extremo, están al borde del abismo; cegados por el deseo de venganza no se detendrán ni ante punks, karatekas, callejeros, ni los peligros que los asedian en esta aventura con tal de cobrárselas al maestro de las sombras... esta escena muestra una de las tomas finales, en colores monocromáticos con efecto de dramatismo, el final de la venganza... tiempo después este efecto sería copiado en juegos como Street Fighter Alpha.



Iron Sword II, el glamour sobrepasa la metáfora; no hacen falta las palabras cuando en escenas como esta nuestro protagonista se ve conminado a conseguir el dorado objeto que le permitirá continuar con su odisea... la creatividad visual lo es todo en juegos como este.

No dejes de leer el siguiente número, habrá dos páginas más, porque la lista de momentos memorables aún es larga.

Super C

Super F

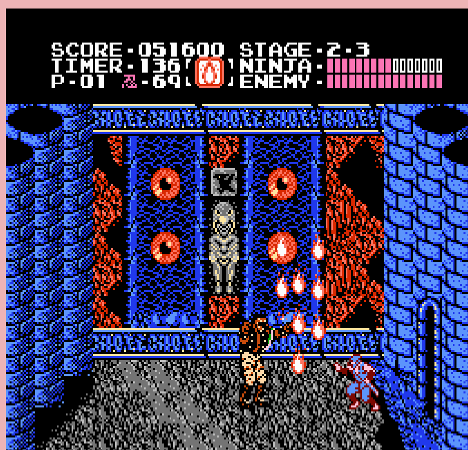
Cuando disparas con el arma “F” el impacto se parte en cuatro detonaciones, pero si oprimes y dejas presionado el botón de disparo y luego lo sueltas obtendrás un disparo más potente (incluso se ve más grande) que al impactar libera ocho detonaciones (en lugar de las cuatro).





Ninja Gaiden

Desarma al segundo Jefe



Llega al segundo jefe (de preferencia con las llamas que Ryu lanza al cielo), mantente golpeando su guadaña y lanzando fuego procurando no tocarlo, solo su arma; luego de unos instantes lo dejarás desarmado, inofensivo, y a merced de tu espada.

Double Dragon 3

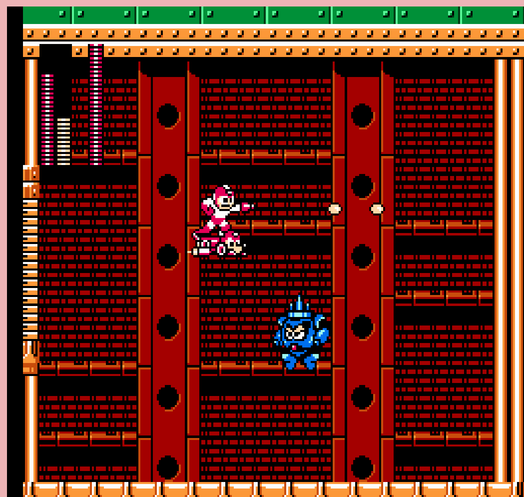
Rompecabezas

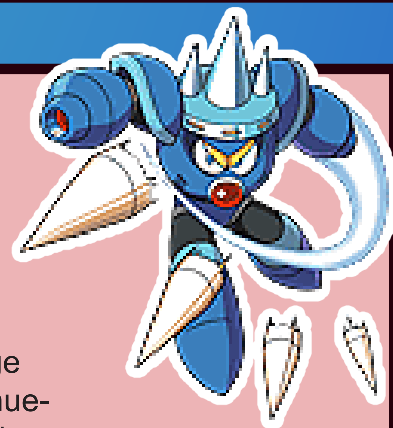
Para quienes lo hemos intentado, al jugar con Billy o Jimmy podemos detener con una patada un shuriken de los que lanzan los Ninjas, bien, intenta patear uno de esos shurikens y un enemigo al mismo tiempo… harás al enemigo un rompecabezas!.



Megaman 3

Rush Jet antes de tiempo





El Dr. Light nos dará a Rush Jet luego de vencer a Needle Man, no obstante, hay una manera de obtenerlo antes de eso.

Primero vence a Shadow Man, ahora elige cualquier otro robot master, ya en este nuevo stage elimina enemigos hasta que te dejen una cápsula de energía para arma, abre tu menú de armas, elige shadow blade y oprime derecha en tu control, verás que no se selecciona ninguna arma, sin embargo oprime A para aceptar, ahora que regresas a la acción notarás que tienes una barra de energía vacía la cual corresponde a Rush Jet, toma la cápsula de energía para arma que te dejo el enemigo y listo!, ya tienes a Rush Jet habilitado.

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Contra

30 vidas

En la pantalla de presentación oprime:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Ⓑ Ⓐ Ⓑ Ⓐ START



Super Mario Bros

Continuación

Cuando pierdas todas tus vidas y esté la pantalla de presentación, oprime Ⓐ + START para **continuar**.



Battletoads

6 vidas

En la pantalla de presentación y de continuación oprime:

↓ Ⓐ Ⓑ START

para obtener 6 vidas.



Rad Racer

Stage Select y otros

Para **seleccionar Stage** haz lo siguiente: inicia un juego y selecciona auto, ahora oprime el botón Ⓑ por cada pista que desees adelantar, ahora que haz elegido oprime ↗ + START

Para **ver el final** inicia un juego y elige auto, ahora oprime Ⓑ 60 veces, finalmente oprime ↗ + START

Cuando hayas perdido, y esté la pantalla de presentación, oprime Ⓐ + START para **continuar**.

Para manejar en completa obscuridad, oprime Ⓑ 8 veces en la pantalla de presentación, ahora oprime ↗ + START.
Con esto jugarás las mismas pistas pero en total obscuridad.



Elige Stage



Ve el final



Continúa

Super C

10 vidas y Sound Test

En la pantalla de presentación oprime:

→ ← ↓ ↑ Ⓐ Ⓑ START

para obtener 10 vidas.



Para obtener el Sound Test espera la presentación, ahora oprime Ⓐ Ⓑ START al mismo tiempo.



:::: LOS LOKOS DE NES ::::



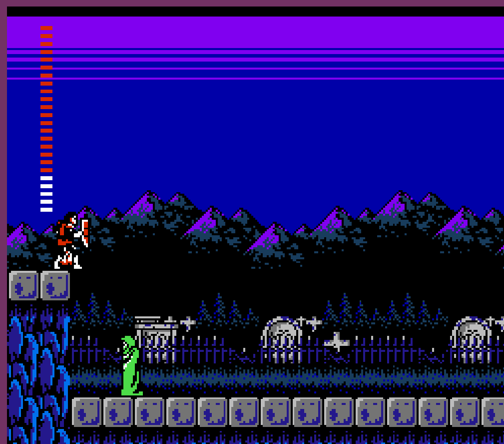
1

CASTLEVANIA 2

¿Cómo haces que Simon alcance el montículo de la foto (en Camilla´s Cemetary)?

Pista 1: No se require ningún objeto en especial.

Pista 2: Se puede conseguir tanto de día como de noche.

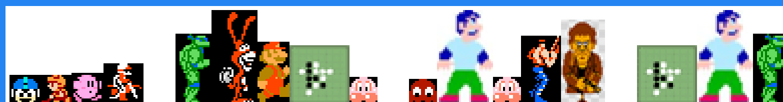




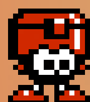
2

???????

¿De qué juego hablan estos personajes?



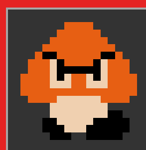
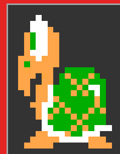
???



3

SUPER MARIO BROS

¿Cómo conviertes un Goomba en un Koopa?

¿¿¿  =  ???

Pista 1: No es con paint.
Pista 2: Hay otro enemigo en el juego que también puede convertirse en Koopa.
Pista 3: No es Bowser.



Busca las respuestas en la penúltima página (pero antes haz tu mejor esfuerzo y trata de contestar), y vé preparándote para otras adivinanzas dentro de L@s Lok@s de la NES.

Programitas en mi PC



MS GIF ANIMATOR

El slogan de Microsoft debe ser "¿para que hacerlo fácil si se puede hacer difícil?", sin embargo, MS Gif Animator es un programa ejecutable tan sencillo que parece mentira que sea parte de la familia MS; ocupa tan solo alrededor de 500 kb y nos permite enlazar desde 2 imágenes hasta más de 100, hacerlas pasar en una especie de película (de que hay programas más elaborados los hay, pero para empezar a hacer Gifs animados podemos darnos por bien servidos), además de que nos permite adecuar la velocidad a la que dichas imágenes se sucederán, repetir el ciclo, y otras opciones más.

Para comenzar a hacer animaciones sigamos estos pasos:

1) Identifica las imágenes que quieres convertir en un Gif animado, de preferencia colócalas en una carpeta bien identificada y creada para tal fin, ojo, el programa solo identifica aquellas imágenes con la extensión .gif (una opción es convertir y renombrar todo el lote de imágenes al formato .gif con la opción "batch converter" del programa *Fast Stone Viewer*).

2) Abre la última imagen de esta carpeta (justo como lo harías con otros programas).

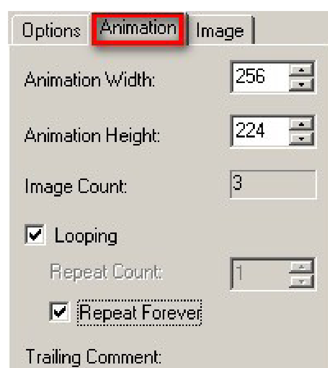


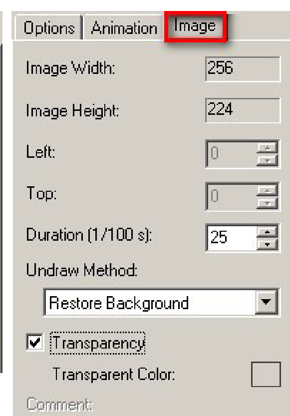
3) Oprime el ícono de sumatoria (+) y selecciona la imagen anterior a la última que elegiste, y repite el procedimiento con las imágenes que desees (que pueden ser solo 2 o más de 100 como ya lo dije), recuerda ir eligiéndolas de atrás hacia delante (si tienes 5 imágenes abre un nuevo archivo con la foto número 5 y luego agrega la 4 con la crucecita, enseguida la 3 y así sucesivamente).

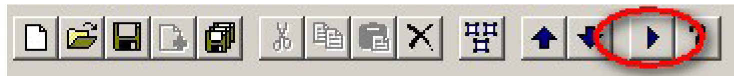
4) Cuando hayas terminado **únelas** dando click al ícono de tres cuadritos blancos (notarás que la tira de imágenes a la izquierda se sombrea).



5) Vamos ahora a las **pestañas**. Del lado derecho vemos tres pestañas: *Options*, *Animation*, e *Image*. De momento dejamos como está la pestaña de *Options,* y nos trasladamos a la pestaña de *Animation*. Una animación no sería tal si luego de unos instantes se detiene, por tanto, activemos las opciones "Looping" y "Repeat Forever", con lo cual la animación volverá a comenzar tan pronto terminar. Ahora vamos a la pestaña *Image*, aquí seleccionamos la velocidad a la que las imágenes se sucederán, pongamos como velocidad de prueba 25, cerciorémonos además de que la casilla "Transparency" esté activada para evitar que las imágenes se encimen unas con otras.







6) Pon Play a la animación, y observa su transcurso; puedes rebobinar, adelantar, ir paso a paso, etc





7) Si has quedado satisfecho solo resta **grabarla** (con el ícono de los disketts empalmados), y si no vuelve a las pestañas y haz los ajustes que quieras hasta que esté a tu gusto.

Como tip final, procura que estos Gifs animados no rebasen los 400kb, así se verán bien en casi cualquier página.

Ahora sí, nuestros avatares e imágenes lucirán con ese toque de movimiento que tanto deseamos.

Tygrus

Háblale a la mano



¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos?... HÁBLALE A LA MANO

Pregunta en T2



Hola amigos, les quiero consultar lo siguiente: en el juego Terminator 2, cuando estoy en la penúltima etapa donde hay que depositar unos 10 barriles, cuando termino de depositarlos me piden que salga de allí y no sé cómo salir antes de que se acabe el tiempo… respóndanme por favor.

LA MANO: Tienes que salir a pie en dirección al ascensor, subir y a continuación avanzar hasta la Metalurgia.

Busco un juego…



Trataré de describirlo: Se juega de 2, los personajes son 2 ángeles o arcángeles que van disparando hasta conseguir armas, lo que les va dando fuerza hasta hacerse de color BLANCO, y lo que disparan cuando alcanzan el mayor poder es una especie de media luna blanca.

El primer mundo es volando boca abajo y el segundo es de perfil. Saludos.

LA MANO: Se trata del juego ***Legendary Wings***.

Niveles perdidos

Veo que en la caja de algunos juegos aparecen fotos que nunca he podido ver en el juego, ¿cómo consigo estos escenarios?.

LA MANO: Una pregunta muy recurrente sin duda alguna, y no solo sobre los niveles, sino también sobre personajes, vestimentas y nombres.

Los licenciatarios, antes de lanzar un juego y para efectos de promocionales, adelanto en cajas y manuales toman capturas de los juegos en etapas muchas veces previas a la finalización, se produce la caja o el promocional y luego pueden terminar el mismo con algún cambio adicional, es por eso que muchas veces no se pueden descubrir tales escenarios (ejemplo Bart VS The World y Super Mario Bros 3), y así ocurre con cinemas display, personajes, objetos, etc., sin embargo, puede darse el caso que dentro de un videojuego quede algo de “basura”, ya sean animaciones, personajes, objetos, o niveles que solo se usaron como prueba pero que no aparecen de modo normal, sino a través de glitches y códigos de Game Genie. Revisa la sección de descubrimientos (1492) y la de “El Genio de la Consola”, ahí se darán (ocasionalmente) tips para accesar a niveles perdidos.



Tienes otra opción, visita la página de MagazinNES.com, ahí encontrarás artículos interesantes sobre niveles perdidos, así como información complementaria dentro del foro.

NOTA: Algunos mensajes han sido editados para hacerse comprensibles (respetando de la idea), además de ser corregidos en su ortografía.

CONSTRUCCIONES

U-FORCE

Fabricante: Broderbound Software

Año: 1989

Precio estimado: Desde 7 hasta 30 usd

Compañía: Activision / Beam Software

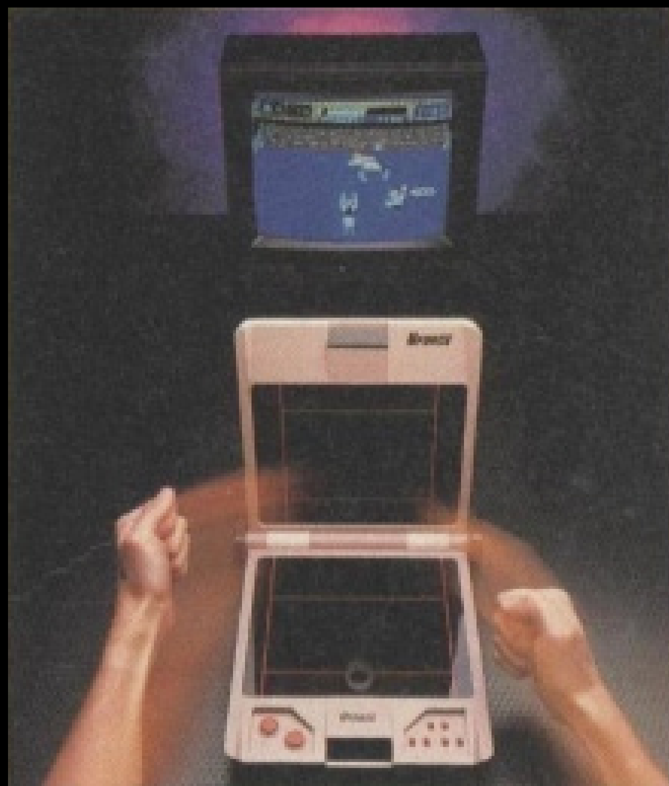


Mirando al pasado: qué de cosas bonitas tenía nuestra consola; aunque hablar de funcionalidad es punto y aparte.

El U-Force fue un control, o mejor dicho, una interfase videojugador-videojuego con la apariencia y el tamaño de una laptop moderna; se conectaba a uno de los puertos de mando de la consola. Estaba dotado de dos sensores de luz infrarroja que generaban un campo de detección en unos 20 a 25 cm arriba o enfrente de dichos sensores (algo así como los escáneres de los supermercados); podía tenerse abierto en 90° grados o completamente abierto en 180°, dependiendo del juego que se tratara, cuando se movían las manos dentro del rango de luz el dispositivo traducía los movimientos en órdenes.

En el cuerpo del controlador teníamos del lado izquierdo los botones Select y Start, y del lado derecho dos líneas de interruptores, una para accionar el fuego rápido de los botones A y B, y la otra (compuesta de 4 chinchetas corredizas) para ajustar el U-Force al juego que se iba a jugar.

Además de esto el U-Force venía con otros accesorios, entre ellos el mango en “T” que se conectaba al centro abajo, la barra de opciones (botones) que ya describí, y los mangos de disparo que se podían acoplar al mango en “T”.



Por ejemplo si durante una pelea de box en Punch Out se quería dar un golpe corto y rápido, lo único que se necesitaba hacer era golpear con la mano izquierda en dirección de los sensores del lado izquierdo del controlador. En el caso de juegos como Super Mario Bros, para controlar a Mario o Luigi se debía conectar el mango en “T”, e inclinándolo hacia la izquierda o derecha se hacía que los muchachos fueran en esas direcciones, inclinándolo hacia delante (el frente) era como oprimir arriba en la cruceta, y bajándolo era lo mismo que oprimir abajo en un control común.

Nació en 1989, y lamentablemente hay más cosas malas que buenas por decir:

Al ser un dispositivo que no se tocaba debía tener por lógica otro modo de comunicación con el juego, este lenguaje de comunicación fue la *luz*, la cual era reflejada por el aparatito y reaccionaba según la fuésemos interrumpiendo con nuestras manos dentro del campo de su proyección, pero tratándose de *luz* teníamos ahí el primer inconveniente: debía jugarse en un lugar lo más obscuro posible, a fin de que no



U-FORCE

Fabricante: Broderbound Software

Año: 1989

Precio estimado: Desde 7 hasta 30 usd

Compañía: Activision / Beam Software



hubiera luces que confundieran al susodicho. La segunda desventaja que tuvo fue que el rango de proyección era tan pequeño, que en un momento crucial del juego podíamos salirnos de dicho rango, con lo que nuestro personaje se quedaría quizás a la mitad de un salto o simplemente sin hacer nada, dejándonos frustrados y sin nada más que odiar al fantasma de la máquina, aunque esto desde luego podríamos achacárselo a la falta de práctica si acaso queríamos ser condescendientes con el U-Force.

Como parte de la propaganda se dijo que por ejemplo en un juego de competencias automovilísticas se podía girar el auto con un volante invisible generado desde luego por el U-Force dentro del rango de señal, o que se podía dispara una ametralladora con solo apuntar el dedo hacia el blanco, sin embargo, en la práctica todo ello resultuba incómodo y decepcionante, y aún hoy en día hay mucha gente descontenta a este respecto, porque no todas las opciones eran “universales” (el disparo turbo es bueno, pero no cuando te cuentan las balas o debes hacer tiros con precisión, de ahí la incomodidad de estar cambiando los interruptores a cada rato en medio del juego).

En teoría todos los juegos de NES deberían funcionar con el U-Force, excepto claro aquellos que estaban diseñados para otros periféricos en particular (la pistola Zapper por ejemplo).

Si bien nos fue vendida la idea de lo maravilloso que podía ser jugar video juegos sin tener que tocar los controles, creo que el U-Force pudo venderse de un mejor modo si se hubiese comercializado en un bundle pack con juegos como Punch Out, Rad Racer, o (mejor aún) con un juego en particular diseñado para este dispositivo, que por mucho que fuese una simple demo técnica al menos hubiera resaltado y defendido las virtudes de las que desde los comerciales se hablaba.

Mientras tanto aquí lo tenemos como otra rareza para nuestra consola, o nuestro museo.

Tygrus

NO TOCAR

DON'T TOUCH

INTRODUCING U-FORCE,™ THE REVOLUTIONARY CONTROLLER FOR YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.® SO HOT, NO ONE CAN TOUCH IT.

Now you can feel the power without touching a thing. It's U-FORCE from Broderbund®—the first and only video game controller that, without touching anything, electronically senses your every move. And reacts. There's nothing to hold, nothing to jump on, nothing to wear. U-FORCE creates a power field that responds to your every command—making you the controller. It's the most amazing accessory in video game history—and it will change the way you play video games forever. It's the challenge of the future. U-FORCE. Now nothing comes between you and the game.

UFORCE™ Broderbund

“Tan revolucionario que no se debe tocar.” Así es como se promocionaba el U-Force, que con toda la apariencia de una Lap Top ofrecía las ventajas “futuristas” de jugar video juegos.

Qué de cosas interesantes nos ofrecía el Sistema en aquellos días, y todo desde la periferia de los juegos mismos.

TOP 10
Mejores Juegos

Este TOP 10 se conforma en base a votaciones hechas por algunos miembros de MagazinNES. Entra al foro y sé participe de las próximas nominaciones y votaciones en las categorías designadas.





1° SUPER MARIO BROS 3



2° CASTLEVANIA III



3° CASTLEVANIA II



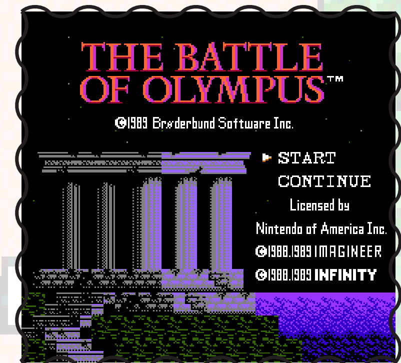
4° MEGAMAN III



5° THE LEGEND OF ZELDA



6° DOUBLE DRAGON II



7° THE BATTLE OF OLYMPUS



8° CONTRA



9° STREET GANGS
(RIVER CITY RANSOM)



10° KIRBY´S ADVENTURE

Ocio en la red

Battletoads NES in 24:57 2-players



Ve a esta liga para ver un loco video de Battletoads:

http://www.youtube.com/watch?v=dAyxg_5GZCI



A pesar de que el video está **asistido** no solo es divertido por la coordinación de golpes que hay, sino también por la amplia variedad de **glitches** y trucos de todo tipo que se muestran. Toma asiento y disfruta del juego de **UoBtExFODA** en modo de dos jugadores en estos 25 minutos de acción, y ponte lentes para el nivel de las **serpientes**… no lo vas a creer!.

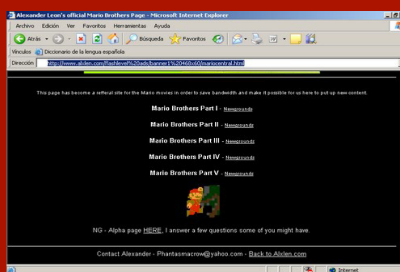
NOTA: Si se te dificulta teclear la dirección, ve a you tube y busca el video por alguna de las siguientes etiquetas (tags): **Battletoads NES nintendo**

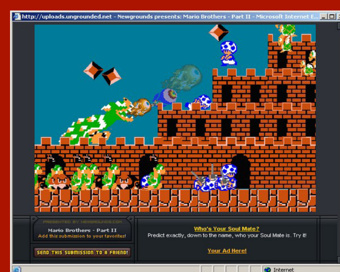
Mario Bros, por Phantasmagoria

Accesa a esta página:

www.alxlen.com

La historia de Mario siempre ha quedado un tanto descuidada, no así sus aventuras; es por ello que Phantasmagoria nos deleita con un thriller de 5 partes acerca de la verdadera historia de Super Mario Bros. Se requiere tener instalado Adobe Flash.





Castlevania -Holy Water Compilation



Ve a esta liga y se testigo del poder devastador de “holy water” en Castlevania:

http://www.youtube.com/watch?v=K1tnFGcYzew



NOTA: Si se te dificulta teclear la dirección, ve a youtube y busca el video por alguna de las siguientes etiquetas (tags): **castlevania nes nintendo run runthrough holy water trick glitch dracula simon belmont pwned chiptune gameboy swordofdawn**

La máquina del tiempo



¿Que sería de una revista como esta si no creyera en el conocimiento de nuestro pasado?.

http://web.archive.org/collections/web.html



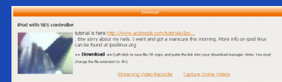
Web Archive es un sitio que recupera el pasado de muchas de nuestras páginas favoritas, solo hay que poner la dirección en la barra, dar click al botón y listo!, aparecerán las distintas fechas de dicha página para elegir la época en que deseemos ubicarnos y ver como era en ese entonces.
Son 100 terabytes a nuestra disposición para rescatar el pasado.

You Tube X



Descarga tus videos favoritos de YouTube desde esta dirección.

http://www.youtubex.com



Solo hay que pegar la URL del video deseado en la barra de YoutubeX, enseguida este nos proporcinará un nuevo vínculo desde donde podemos descargarlo, solo hay que recordar grabarlo con la extensión .flv.



Astyanax

AUEKGUAP Energía mágica infinita
SZUGTISA Energía vital infinita
AZKAVZGO Doble barra de energía (magia y vida)
PAKEKZAA Iniciar con Blast Spell
ZAKEKZAA Iniciar con Bind Spell
GPKAXZGA Iniciar con poder extra para armas
SZUGEUVK Conservar armas después de perder vida
AEUEUGZA + AASAXZZA Iniciar con 1 vida
IEUEUGZA + IASAXZZA Iniciar con el doble de vidas
AEUEUGZE + AASAXZZE Iniciar con el triple de vidas

El **Game Genie** es un cartucho truqueador que fue vendido por CAMERICA. Mediante la inserción de códigos nos permitía obtener varios resultados en nuestros juegos.

El cartucho venía con algunos códigos incluídos, por lo que con el tiempo se volvió necesario buscar nuevos códigos dentro de las revistas de videojuegos.

Por fortuna, los emuladores de hoy en día permiten agregar estos códigos, además de que hay herramientas para obtener muchos de ellos y crear los propios.

De momento aquí hay algunos códigos para probar, en siguientes entregas aprenderemos cómo obtenerlos de nuestros juegos.

Battletoads

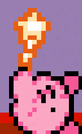
PENVZILA Iniciar con 1 vida
TENVZILA Iniciar con 6 vidas
PENVZILE Iniciar con 9 vidas
GXXZZLVI Vidas infinitas
GXEILUSO Enemigos fáciles de matar
EYSAUVEI Mega-salto
AEUZITPA Golpes rápidos
ZAXAALAA Iniciar en el nivel 2 - Wookie Hole
LAXAALAA Iniciar en el nivel 3 - Turbo Tunnel
GAXAALAA Iniciar en el nivel 4 - Arctic Cavern
IAXAALAA Iniciar en el nivel 5 - Surf City
TAXAALAA Iniciar en el nivel 6 - Karnath's Lair
YAXAALAA Iniciar en el nivel 7 - Volkmire's Inferno
AAXAALAE Iniciar en el nivel 8 - Intruder Excluder
PAXAALAE Iniciar en el nivel 9 - Terra Tubes
ZAXAALAE Iniciar en el nivel 10 - Rat Race
LAXAALAE Iniciar en el nivel 11 - Clinger Winger
GAXAALAE Iniciar en el nivel 12- The Revolution
AOUKXNAA Doble energía al comer un mosquito
YXUKXNAE Energía llena al comer un mosquito

Batman

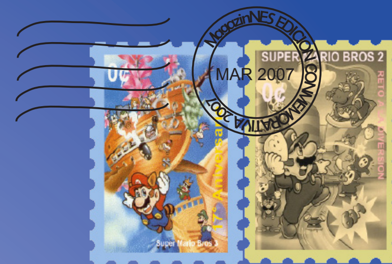
SZUGGTVG Vidas infinitas
AEESKGZA Comenzar con 1 vida
IEESKGZA Comenzar con 6 vidas
AEESKGZE Comenzar con 9 vidas
GEEPOTPA Energía extra al tomar corazón
GZNOUGST Armas infinitas al tomar el item
GPSPXVZA Doble de armas al tomar item
IASPXVZA Mitad de armas al tomar el item

Bonk's Adventure

SZVZINVK Vidas infinitas
AEKAAAZA Comenzar con 1 vida
IEKAAAZA Comenzar con 6 vidas
AEKAAAZE Comenzar con 9 vidas
GEUAAEGA Iniciar con el mínimo de energía (pero el mayor número de contenedores de energía).
AOUAAEGE Iniciar con más energía de la habitual
GXEEYEGA Super salto estando normal
GXVPIKSE Mantener el "sprint" aún después de terminado el tiempo
GASZTYAA Las caritas sonrientes dan energía
YEXELAAA Comenzar en el stage 2-1
IEXELAAE Comenzar en el stage 3-1
ZOXELAAA Comenzar en el stage 4-1
YOXELAAA Comenzar en el stage 5-1
PXXELAAA Comenzar en el stage 6-1



OpinioNES



MagazinNES

BAUTIZO DE FUEGO

Esta revista está pensada y hecha (como se dijo en el espacio Editorial) para acrecentar los conocimientos de los video jugadores, conocimiento para hacer más duradero el placer de jugar NES (si no se había notado, la revista está dedicada en su mayoría a la consola NES), es por eso mismo que la polémica está relegada con toda deliberación (si acaso se le ve por ahí sepan disculpar su incursión, es sin intención de); el motivo de tal decisión recae en no poner lo blanco junto a lo negro, y esperar a que una de esas partes se tornase agresiva y la otra reaccionaria: la pro-actividad y la pasión juegan un papel más importante.

Por otro lado, se ha procurado (dentro de lo permisible) omitir extranjerismos, cambiando comentarios como (ejemplo) "haz un cut and paste" por otro que diga "corta y pega" (sencillo y comprensible ¿no?), al fin y al cabo nuestro idioma es rico en palabras y estética literaria; de ahí que se vuelva necesario explicar (al menos así lo creí) lo siguiente: iba a haber una sección llamada **Natural Born Heroes** (NBH), la cual se llamaría "**Natural Born Gamers**", pero se cambió por dos razones: la primera, porque el término "Gamers" comenzó a usarse frecuentemente poco después del año 2000, lo que de cierto modo entra en contradicción con el concepto "retro" que se intenta transmitir de la revista, y la segunda (y más importante) porque dicho término se ha usado tan peyorativamente (misma cosa que despreciativamente) dentro de los medios publicitarios, que suele tener la dimensión propia del video jugador que se ha quemado las pestañas frente al televisor, y que ha dejado remojadas en formol las otras etapas de su vida... no era ese el haz de luz que quería dejar pasar por el prisma de inteligencia del mismo lector, y así, que hubiera una palabra que fuera más noble... como "heroes" (sin acento para que mantuviera su doble sentido inglés sin caer en el horroroso *spanglish*). Esa y otras secciones estarán disponibles a partir del siguiente número, con la finalidad de pulirse y no quedar a medias; me justifico al mismo tiempo por aquellas frases que están insertadas en varias secciones (con tales características de extranjeras) diciendo que están puestas porque las une fuertemente una idea.

Es evidente que el trabajo para con la consola (llámese editorial o de campo) es pobre hoy en día, quizás con la aparición de Wii pueda haber algo de material adicional (al que ya hubo, hablando de la consola) como objeto de análisis a profundidad, revisiones y nuevos descubrimientos, sin embargo, no estoy sometido a tal decisión (que pueda o no tomarse por parte de terceros) porque se trabaja arduamente en ello precisamente: en que seamos la primera revista virtual de NES de habla hispana/castellana con la recomendación de imprimirse (aunque sea en blanco y negro) y leerse en cualquier lugar; dar a un público de videojugadores (me incluyo) aquello que nos hubiese gustado ver en la época florida de su existencia, sin necesidad de poseer ese argot (no busquéis en el diccionario la palabra "argot", es asimismo inentendible) del que muchas publicaciones se valen hoy en día para hacerse ver como expertas conocedoras, finalmente no nos mueve un interés económico porque esto es para "video jugadores" (remitirse a la explicación de "gamers"), frente a una realidad que para nosotros (como amantes de la consola NES) sigue siendo mágica.

Espero que les guste este primer número (conseguido en gran parte gracias a los emuladores ^_~), y que sigan habiendo opiniones a favor para que crezca la idea y se desarrolle acorde a los gustos.

Esta sección está reservada para las opiniones de los videojugadores, opiniones sobre la consola, la revista, algún videojuego, o a cualquier cosa que se relacione con el mundo del Sistema de Entretenimiento Nintendo.



Tygrus

CONTINUE...



Para el siguiente número tendremos más trucos, descubrimientos y parafernalia del estilo. Incluirá además el juego comentado Tecmo World Wrestling. En L@s Lok@s de la NES nuevos acertijos, y continuaremos con la segunda parte del Especial "Grandes Momentos". LA MANO responderá otras preguntas, y a ver que programitas caen en nuestras manos para hacerles su respectiva radiografía; esto y muchas sorpresas más. No se lo pierdan, ni dejen de visitar la página o el foro:

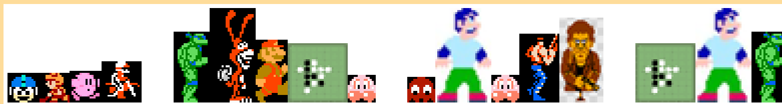
www.magazinnes.blogspot.com

Respondiendo a.. L@s Lok@s de la NES



1.- Deja que te siga una larva hasta la orilla del montículo, ahora salta y en lo más alto del salto da un latigazo. 2.- En ese instante debe tocarte la larva para empujarte un poco más alto. 3.- Con esto logras llegar a lo alto del montículo, el cual es un Warp hacia Joma Marsh.

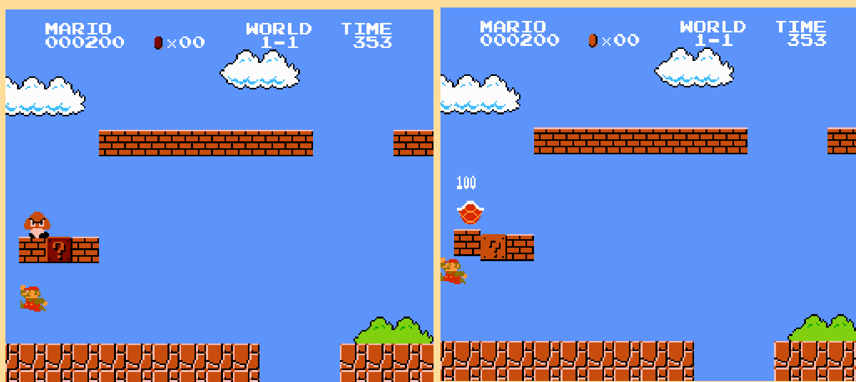
Toma la primera letra del juego de cada personaje y obtendrás...



MIKE TYSON PUNCH OUT

Golpea algún goomba por la parte inferior de un bloque mientras estás chiquito, pero cuidando que haya medio bloque al descubierto del lado izquierdo de la pantalla.

Así haces que un Goomba se convierta en un Koopa.

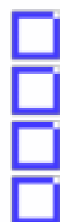


Fé de Ratas

La revista estaba pensada en un inicio para ser publicada trimestralmente, sin embargo, y gracias a la motivación inyectada por otras publicaciones de la red como son The Art of Gaming, y Old Skool Days, estoy seguro que ese tiempo se reducirá, quizás a dos meses, seis semanas o hasta un mes, sin saber aún si esta tendrá algún impacto dentro de la comunidad.



"MagazinNES"
Vol. 1 Num. 1, Ene-Mar 2007

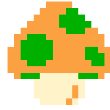


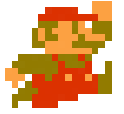
TETRIS

Nada más simple que esto



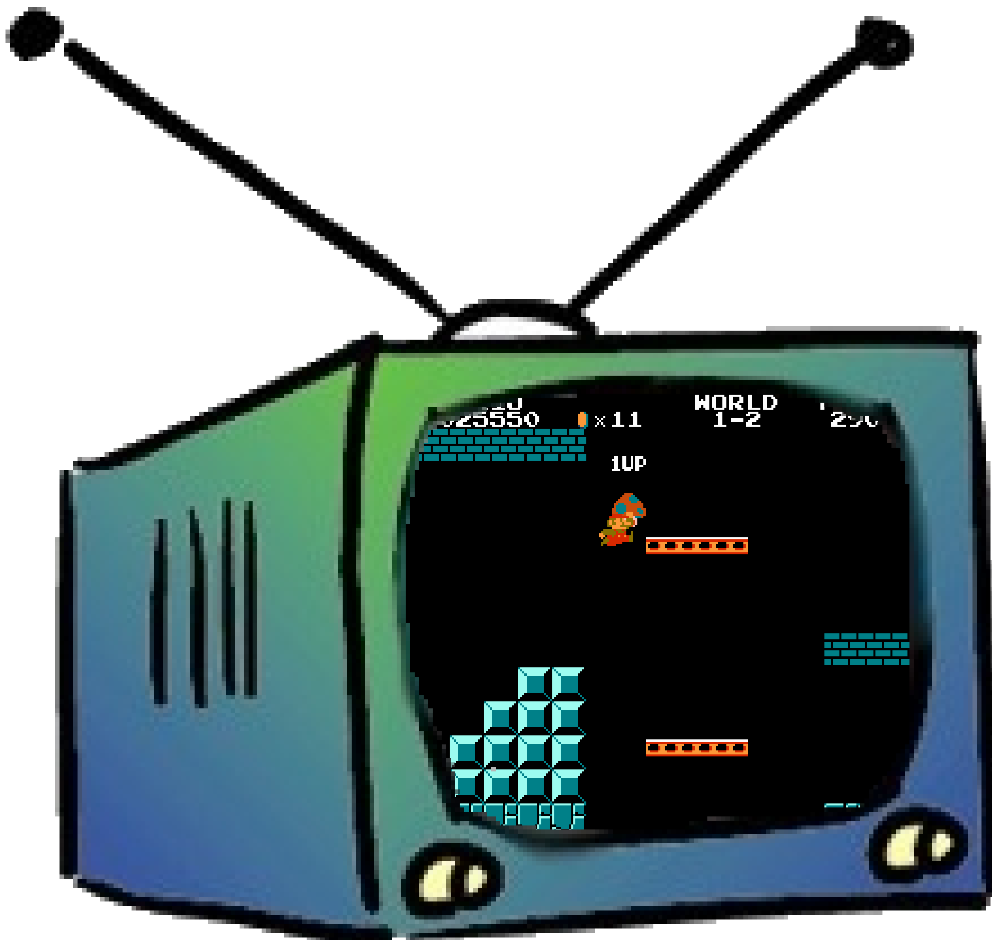
Para tu Nintendo Entertainment System

Una vida... 

Una promesa... 



El Videojuego





Solo para tu Nintendo Entertainment System